

www.shpil.com

мы 5-20 и одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

№8  
2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## Dungeon Lords

лорды страшных подземелий

## Quake 4

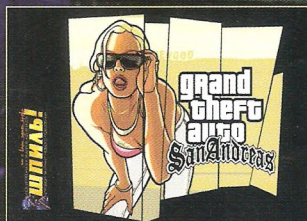
Клеск, Анарки, Танк Дж, Даемия и другие

## Горький Зеро 2: В лучах Авроры

тихушник и Баренцево море

### ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Colin McRae Rally 2005, Killzone, StarWars: Empire at War, Bad Day L.A., Constantine, Fantastic 4, StarWars Jedi Knights: Jedi Academy — Escape Yavin 4, Кащенко онлайн, Hidden & Dangerous 2, Перл-Харбор: Курс на Окинаву, Спецназ: Операция Антитеррор, Психотоксик: Врата Ада, WCG 2005, Мистер и миссис Смит, Push the Button — Chemical Brothers



ПОСТЕРЫ!

ISSN 1609-9008



9 771609 900008 08

Подписной индекс — 23852



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Рольова гра від творців великої серії Wizardry

## DUNGEON LORDS



© 2005 Heuristic Park, Inc. Всі права захищені. «Heuristic Park» та логотип Heuristic Park є торговими марками Heuristic Park, Inc., Атланта, США. Цей продукт містить технології, ліцензовані у GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Використовується засіб Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Використовується засіб Granny Animation © 1999-2005 RAD Game Tools, Inc. Всі інші найменування та логотипи є зареєстрованими та/або торговими марками їх законних володарів.

© 2005 Nival Interactive. Всі права захищені.

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.



## INTRO

Иногда беда приходит внезапно. Вот только что Olmer был, и вот уже – бах! – и нет его... Некому писать интро со свободным полетом фантазии, некому спорить с редактором о том, как писать слово «афигитительный»... Был человек, и нет человека. Что ж делать, если у всех иногда наступает пора, когда человека не удержать. Так сильно он хочет в отпуск, что ничего не попишешь. Приятно тебе отдохнуть, Olmer!

А пока нет Olmera, мы расскажем в интро то, что обычно рассказывают в интро в научно-популярных журналах, т. е. поделимся новостями.

Вы заметили, что мы начали разыгрывать все больше призов? – в следующем номере мы объявим победителей конкурса по подписке на полгода, где главным призом будет переносной высокоскоростной винчестер. О том, что в объявлении этой акции была опечатка, мы поняли на следующий день после выхода номера. Но нет, диск у нас один, и уже со следующего номера мы сказали, что диск получают не все подписчики, а только один – тот, которого определит Фортуна.

В мобильном спецвыпуске у нас разыгрывается восемь мобильных телефонов Alcatel со всяческими фото-видеокамерами, MP3 и так далее. В эту акцию вы еще можете успеть.

Еще по просьбе отдыхающих в Крыму и прочих приятных местах мы пока не объявляем победителя розыгрыша из спецвыпуска по Need for Speed. Мега-машинку мы вручим осенью.

В дальнейшем вас ждет еще несчитано разных призов, и уж будьте уверены, их будет много и они будут реально прикольными! Мы постараемся. Оставайтесь с нами и не переключайте канал!



## Содержание

|                               |                                                         |       |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------|-------|
| <b>Эхо планеты</b>            |                                                         |       |
|                               | Музыкальное чтиво!                                      | 2, 44 |
|                               | Columbia Бразерс                                        | 4, 42 |
| <b>Абзац августа</b>          |                                                         | 3     |
| <b>Девушка месяца</b>         |                                                         | 5     |
| <b>МегаGame</b>               |                                                         |       |
|                               | Colin McRae Rally 2005                                  | 6     |
|                               | Killzone                                                | 8     |
| <b>Ждем-с!</b>                |                                                         |       |
|                               | Star Wars: Empire at War                                | 12    |
|                               | Quake 4                                                 | 16    |
|                               | Bad Day L.A.                                            | 20    |
| <b>To play or not to play</b> |                                                         |       |
|                               | Dungeon Lords                                           | 22    |
|                               | Constantine                                             | 26    |
|                               | Fantastic 4                                             | 28    |
|                               | Горький Зеро 2: В лучах Авроры                          | 36    |
| <b>Ацтой</b>                  |                                                         |       |
|                               | Star Wars Jedi Knights: Jedy Academy – Escape Yavin 4   | 30    |
| <b>ArtПодготовка</b>          |                                                         | 38    |
| <b>П@утина</b>                |                                                         |       |
|                               | Кашенка онлайн                                          | 40    |
| <b>Animania</b>               |                                                         |       |
|                               | Ghibli: кухня фантазий мастера Миядзаки                 | 46    |
|                               | Павел Хихус. Очень коротко об очень творческом человеке | 48    |
| <b>Clubничка</b>              |                                                         |       |
|                               | Старт WCG'2005                                          | 50    |
|                               | Как тренируются профи                                   | 53    |
| <b>Cell-o-Fan</b>             |                                                         |       |
|                               | Дзэн-телефон, благотворительность и квесты Nokia        | 54    |
| <b>Железный Boom!</b>         |                                                         |       |
|                               | Стереопара с сабвуфером, или Удачная формула 2.1        | 56    |
|                               | Новый зверь от NVIDIA                                   | 62    |
| <b>Outro</b>                  |                                                         | 64    |

### P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).





## Foo Fighters: быстро всё распро- дать — и к звездам!

Как известно, американские рокеры Foo Fighters со своим новым альбомом *In Your Honor* дали жару по всей планете. Сейчас идет тур в поддержку альбома, но и без него музыканты добились многого. К примеру, в Австралии — единственном материке-стране на планете Земля, эта их пластинка признана самой быстро продаваемой в этом году.

Результат альбома таков: 50 тысяч штук за неделю. Причем «штук» — это не тысяч зеленых. Это вам не наша проприетарная страна, в Австралии все гораздо круче: каждая пластинка стоит 15 денежек, а дуал-диск — аж 24 доллара.

В прошлом году главным распродажником в стране стал Робби Уильямс с его величайшими хитами. Но Робби дал жару гораздо сильнее — 64 тысячи штук за первую неделю. Но всё-таки результат у рокеров хороший, с чем их и поздравляем.

К слову, название группы Foo Fighters — это позывной BBC США времен Второй Мировой, он звучал в эфире — будете смеяться, — когда в небе обнаруживали НЛО. «Фу-истребители в небе!» говорил диспетчер, все хватали фотокамеры и бежали глазеть на тарелочки. И вот теперь Foo Fighters, поведенные на тарелочках и ве-

гетарианстве, выступили в колыбели всех легенд про НЛО — в городе Розвелл, где, по словам множества якобы очевидцев, на известной по всем фильмам об НЛО «Территории 11» был обнаружен упавший объект внеземного происхождения. Причем бахнул он там будь здоров: через десятки лет искатели разных неземных штук еще долго находили всяческие жестянки из-под консервированной ветчины, оставшиеся после первых экспедиций, и экскременты разных тварей... Во как! В общем, «участники второй экспедиции нашли останки первой».

Главное, что Foo Fighters посетили это место и грохнули что есть силы свою турбореактивную музыку для собравшихся фанатов рока, выигравших путевку на мини-фест. Думаем, в скором времени пожилые искатели внеземных цивилизаций, присутствовавшие в то время где-то неподалеку, еще долго будут рассказывать всем, что слышали внеземные звуки потрясающей громкости.

## Странные американцы и влияние на музыку

Известный журнал, который считается музыкальным, — *Spin*, составил рейтинг самых-самых альбомов последних двадцати лет, внесших вклад в мировую культуру и оказав-

ших наибольшее влияние на развитие музыки.

Вот эта десятка:

1. Radiohead — «OK Computer»
2. Public Enemy — «It Takes A Nation of Millions To Hold Us Back»
3. Nirvana — «Nevermind»
4. Pavement — «Slanted And Enchanted»
5. The Smiths — «The Queen Is Dead»
6. Pixies — «Surfer Rosa»
7. De La Soul — «3 Feet High And Rising»
8. Prince — «Sign O' The Times»
9. PJ Harvey — «Rid Of Me»
10. NWA — «Straight Outta Compton»

Что вам сказать, кроме трех первых, группы Smiths, 8-го и 9-го мест все остальные нам не очень известны. Так что, наверное, это было где-то в далеком прошлом, а не 20 лет назад, или же эти альбомы просто оказали свое влияние на музыку — вот они оказывали его, оказывали, а потом забылись. Так что рейтинг явно не наш.

## Агрессивные Fear Factory

«Фабрика страха» — это вам не «Фабрика грез», и уж тем более не «Фабрика звезд». Это настоящий индастриал. Вторые, наверное, по известности после Rammstein индустриализаторы всей планеты заявили о намерении выпустить в конце лета свой новый альбом — *Transgression*.

Из дюжины песен две будут не их изготовления — первая это *Millenium* от группы Killing Joke, а вторая — *Anthem* от Godflash. Продюсировал альбом известный в этом деле мастер Тоби Райт, который до этого занимался такими бизонами, как Korn и Soulfly. В работе над альбомом были замечены звезды



других миров — например, басист ныне покойной группы Faith No More по имени Билли Гулд.

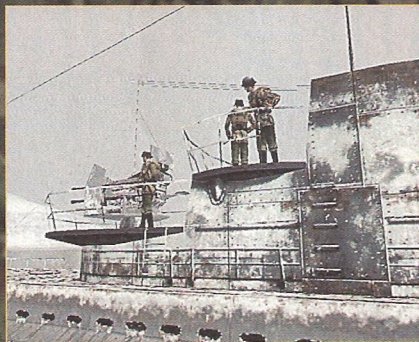
## 50 Cent vs. Громкий Жаб

Если в Англии первое место среди мелодий для мобилы получила лягушка, делающая «дрын-дын-дын-дын-дын», то в США снова всё не так. Здесь, в колыбели гангстарепа, кроме жаб, пользуются популярностью и другие исполнители. Например, 50 Cent. «Полбакса» буквально недавно получил приз за свою композицию *In Da Club*, которая стала самой популярной мелодией для мобилы. 50 Cent сильно гордился и ходил с поднятой головой по залу, пока не дошел до сектора, где сидели новые русские, без конца принимающие вызовы. Когда он услышал, сколько мобил у этих плотных парней исполняют песенку про Бумер, он окосел, посерел и ушел домой в слезах.





# Августовские абзацы



## Hidden & Dangerous 2

**Жанр:** FPS

**Системные требования:**

Pentium III 1,3 ГГц,  
256 Мб, 64 Мб 3D Video

Продолжение популярного военного шутера Hidden & Dangerous. Вторая часть игры подверглась всестороннему улучшению. Графика и звук на уровне, отлично воссозданная атмосфера Второй Мировой, незабываемый геймплей – вот далеко не полный список всех достоинств игры. В игре присутствует некоторое количество NPC, оборудованных продвинутым AI, внушительный арсенал оружия, разбросанного по шести локациям и двадцати миссиям, и многое, многое другое. Сетевая игра представлена всеми популярными сейчас режимами.

## Перл-Харбор: Курс на Окинаву

**Жанр:** Авиасимулятор

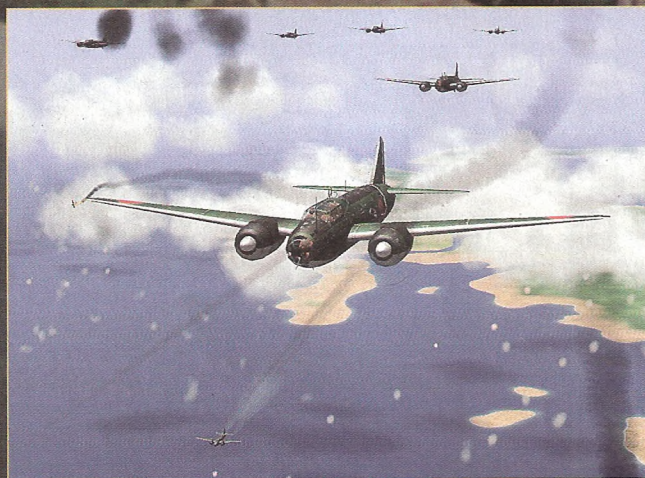
**Системные требования:**

Pentium 4 1,4 ГГц,  
256 Мб, 64 Мб 3D Video

Очень похоже на то, что популярному авиасиму «Перл-Харбор» серьезно уготована счастливая судьба «ИЛ-2: Штурмовик» в виде череды интересных дополнений.

Курс на Окинаву – это четырех кампаний общей протяженностью 105 миссий, смоделированных на основе реальных исторических событий, множество новых самолетов, наземной техники и, конечно же, новые сражения.

Игроку предлагается принять участие в сражениях между Японией и США, развернувших-



ся на просторах Тихого океана в период с 1942 по 1945 год. Кампании посвящены таким событиям, как наступление японских войск на Порт-Морсби и сражение за тропу Кокода, высадка морской пехоты США на Гуадалканал, Тараву и Сайпан, воздушные удары авиации ВМФ США по острову Уэйк, сражение в Филиппинском море, битва за Окинаву и оборона японских островов.

## Психотоксик: Врата Ада

**Жанр:** FPS

**Системные требования:**

Pentium III 1,3 ГГц,  
512 Мб, 64 Мб 3D Video

Неординарный шутер от немецкого разработчика – компании Nuclearvision. В игре присутствуют определенные библейские мотивы, много сюрреалистических картин и даже некоторые философские моменты.

Благодаря «стараниям» религиозных фанатиков у глав-

ной героини игры Энджи есть всего три дня, чтобы спасти этот жестокий мир. В этом нелегком деле ей придется воспользоваться двумя десятками футуристического оружия и собственными паранормальными способностями. А противостоят ей толпы ненормальных, и даже коровы-киборги с пулеметами... в од-



ном месте! Да, такой цирк невозможно пропустить! Хорошая графика, обилие современных спецэффектов и при этом не слишком высокие системные требования выгодно отличают игру от множества подобных.

## Спецназ: Операция Антитеррор

**Жанр:** action

**Системные требования:**

Pentium 4 1,4 ГГц,  
256 Мб, 64 Мб 3D Video

Игра принадлежит к очень специфичной категории шутеров – это аркадная стрелялка в чистом виде. Море врагов, по которым нужно беспрерывно палить все десять длинных миссий, внушительный арсенал и многомного боевого драйва. Простое и понятное управление, пристойная графика со множеством спецэффектов – что еще нужно настоящему борцу с террором?



# Море крови на большом экране

[www.bloodrayne-themovie.com](http://www.bloodrayne-themovie.com)

**И**так, огненно-рыжей красоте Блад Рейн осталось сделать лишь пару шагов, чтобы очутиться на широких экранах наших кинотеатров...

События в фильме происходят в далекие времена и не здесь – режиссер ленты Уве Бол и сценарист Гвиневера Тернер решили, что не стоит растягивать ленту на долгие несколько веков, чтобы повторить сюжет культовой игры, а стоит переместить вампиров туда, где им и место. Это место (и время) описано во всех классических фильмах про вампиров. Конечно же, это Трансильвания 18-го века, родина легендарного графа Влада Дракулы.

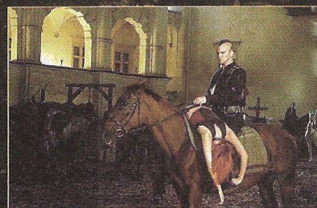


Итак, король вампиров уже не граф Дракула, а некто Каган, то есть Кейган по-нашему. Главного злодейского кровососа в фильме сыграет Бен Кингсли, точнее, Сэр Бен Кингсли – один из немногих английских актеров, удостоившихся чести стать рыцарем Великобритании. Кто бы мог подумать, что человек с именем Кришна Банджи, сын семейного доктора, окончит актерскую школу, возьмет звучный псевдоним и станет рыцарем. Ну да ладно, главное, что он теперь будет новым лицом нового самого злого вампира.



Его дочь – Блад Рейн – сыграет девушка-терминатор Кристианна Локен. Выбор, честно говоря, не очень – внешне она никак не тянет на нашего любимого вампира (вампир – получеловек-полувампир), но что поделаешь. Девушка сейчас на пике, и юзают ее внешность все кому не лень.

Весь незамысловатый сюжет построен на новых взаимоотношениях отцов и детей. Но это вам не Тургенев, в нашей истории дочка ищет папашку, чтоб грохнуть его вместе со всей его гоп-компанией, потому что мамаша ее не хотела никаких отношений с вампирами, а уж тем более таких, после которых рождается невиданный зверь-



ныш – внешне человек, а по сути настоящий гнус кровососущий. А если еще вспомнить, что папашка на глазах у неудачной дочери убил мамашу, то тут комментарии становятся излишни.

И вот рыжая Локен выходит на охоту. Ей на подмогу приходит парочка искателей приключений на свою пятую точку; роль одного из них исполнит Майкл Медсен – человек с глубоко пофигистическим выражением лица, в кино обычно с одинаковым изяществом играющий пофигистов полицейских и пофигистов бандитов.



В роли второго из «колобродов» предстанет Мэт Девис, менее известный, но последнее время активно снимающийся молодой талант. И вот эти два уничтожителя вампиров – Себастиан и Владимир из Бримстоунского Сообщества – присоединяются к Блад Рейн и поедут вместе в самое гнездилище всех вампиров – замок Кейгана, где вампиры хотят собрать из древних артефактов самого страшного вампира, который сможет править всем миром.

В фильме снимаются еще пять-десять знакомых личностей, типа «сорвиголовы» Билли Зейна, Мита Лофа – известного рокера, Майкла Паре и так далее, но о них не будем. Зато сто-



ит сказать, что съемки фильма действительно проходили и еще, по слухам, проходят в Трансильвании (Румыния), в сердце Карпат. Красоты там неописуемые, горы высокие, реки бурные, а вампиры – стремительные и кровожадные...

Сюжет, как вы понимаете, будет наличествовать постольку поскольку. Никто не настаивает на том, чтобы снятый по игре фильм был заумным или учащим чему-то. Все эти фильмы учат нас одному: если ты попал в Трансильванию на пару веков назад – надень на се-



бя побольше чеснока и бегом в церковь, пиши не выходя оттуда письма по адресу «Бримстоунское аббатство, доктору Ван Хельсингу, до востребования» и, главное, не ходи ночью в нижнем белье по лесам! Если будешь соблюдать эти правила, то всё будет хорошо.

В общем, очередной экшен, но не по комиксу, а по игре. Уве Бол – режиссер и продюсер картины, решил разработать золотую жилу. Начав с Alone in the Dark (там сыграл Кристиан Слейтер), он решил продолжать нашим сегодняшним пациентом – Blood Rayne, а дальше будет больше: Dungeon Siege (2006 год), Far Cry (опять же 2006 год) и что-нибудь еще. Попадание – вер-



няк! Все те, кто играл в игру, наверняка, посмотрят кино и сами придут, и друзей приведут. И если считать, что фильмы будут сниматься по играм, в которые играло огромное количество людей, то ждите в скором времени фильм-ужасов Распут, где головатое чудовище лазит по садам и жрет яблоки, многосерийную мелодраму Tetris, а также детектив Lines, где на место пропавших без вести трех героев приходит еще пять новых, и конца и края этому нет...

Посему у мирового кино на основе игр большое будущее!





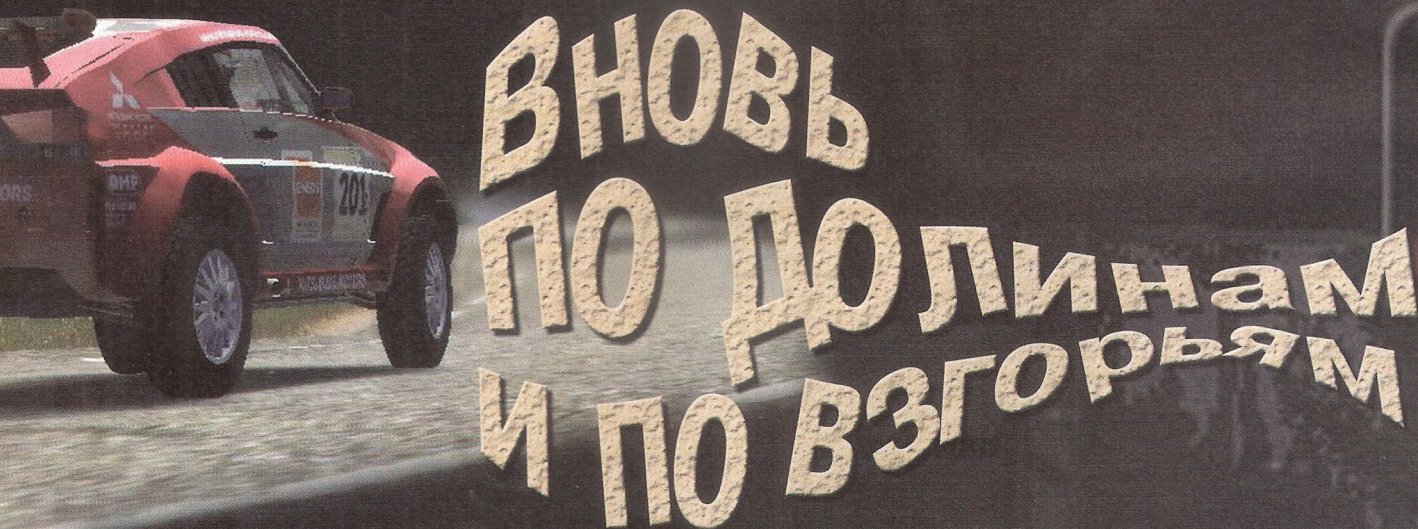
# Project A-3

«ІФУКІЦІТІ» ДОМУ  
МІСЬО «ШІЛІ»



**Название:** Colin McRae Rally 2005**Разработчик:** Codemasters**Локализация:** Nival Interactive**Издатель:** «1С»**Издатель за рубежом:** Codemasters**Жанр:** rally sim**Системные требования:** Windows 98 и выше, процессор 1 ГГц, 256 Мб, 3D-video 64 Мб, 3 Гб на винте, DirectX 9.0c, DVD-привод для DVD-версии

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| <b>ОЦЕНКА:</b>     | <b>11</b> |
| <b>Графика:</b>    | <b>11</b> |
| <b>Геймплей:</b>   | <b>10</b> |
| <b>Управление:</b> | <b>11</b> |
| <b>Звук:</b>       | <b>12</b> |
| <b>Сюжет:</b>      | <b>8</b>  |



**Н**у вот, наконец-то! Очередной шедевр жанра «Колин МакРей и его гонки» у нас на тестовой машине. На сей раз (нужно отметить, впервые в серии) игра вышла не только на CD (три штуки), а еще и в варианте DVD. Именно такую мы и заимели. На полке много места не занимает... Хотя фанаты серии игр Colin McRae Rally не держат игру на полке. Игра сначала нудит и нудит у них в приво-

де компьютера, а потом, спустя год, когда выходит очередная версия, переключивается на почетный стенд, где хранятся все гонки этой серии. Итак, Colin McRae Rally 2005.

Начнем с того, что имеется в наличии. Во-первых, автомобили. Как всегда, издатель проплатил денежку, и на повестке дня – полюбившиеся машины с известными названиями и узнаваемые с полувзгляда. В первую очередь, отметим наш народный автомобиль – любимец

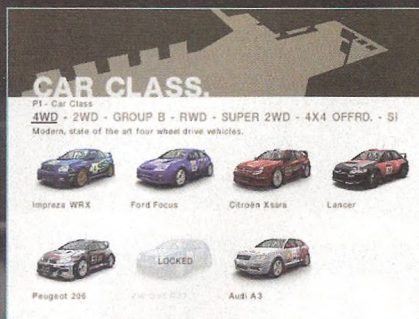
геймеров, играющих во все виды гонок. Да, Mitsubishi Lancer Evo VIII присутствует, так что скучно отнюдь не будет. Для любителей разнообразия есть такой автомобильчик, как Peugeot 206. Если 206-й «пых» вам кажется не слишком экзотической машиной для гонок, то вот вам еще один более прикольный номер – VW Beetle RSi. На «жуке», думается, вы уж никак не планировали раскатать по гоночным трассам Японии и Швеции? Среди других отметим любимые

Volkswagen Golf MK5 и Toyota Celica GT-FOUR. Имеется еще Alfa Romeo 147 GTA и два десятка других авто.

Информация о количестве полигонов на машину вызывает анафилактический шок, как укус пчелы. Подскакиваешь и думаешь: «Не может быть!» Может, друзья мои, может. И это еще не конец. Все машины с точностью до болта «содраны» с оригинала. И если обычно слово «содраны» несет какой-то негатив, то в этот раз «содра-







ны» означает, что машины как никогда похожи на свои реальные прототипы. Особенно приятно наблюдать за железными лошадами в режиме повтора, крутя камеру туда-сюда.

К слову, все представленные автомобили, естественно, не выступают в одном классе ралли. В Colin McRae Rally 2005 имеется четыре класса авто, которые могут выступить в поединке друг против друга: 2-Wheel Drive, Super 2WD, 4-Wheel-Drive, 4WD Classics. Так что, верно говорил классик: «В одну телегу впрячь не

Но вернемся к трассам. На повестке дня у нас девять разных локаций, расположенных в разных климатических зонах с разной погодой и прочими приколами. Это трассы в Великобритании, Швеции, США, Финляндии, Австралии, Испании, Греции и Японии. «Ба, знакомые все лица!» Эта фраза актуальна и тут. Сейчас на этих трассах имеется более трех сотен маршрутов. Трассы стали «еще более» — еще более похожими на правду, еще более сложными из-за еще более реалистичной физики, что делает игру еще бо-

ходим к чемпионам более высокого уровня, получаем на орехи от мастеров — а опыт все равно растет! Это ли не игра, которую мы ждали? Это ли не идеальный раллийный симулятор?

А вот и нет. Не идеальный. Скажем, модель повреждений. Она есть — тут заложены такие вещи, о которых раньше даже не думали: царапины, погнутости, обломы целых частей. Но всё же, сомневаюсь, что автомобиль, влетевший в негнущийся столбик у границы дороги на скорости свыше 100 км/ч, сможет продолжать гонку. Та-

о гараже стоило бы говорить отдельно, ведь настройка автомобиля перед гонкой осталась и стала, кажется, круче.

Не хочется заканчивать статью, но придется. Прежде чем закончу, стоит еще вспомнить о звуке. Звук — супер. Просто, без комментариев. Даже нудный голос штурмана мне начал нравиться. Что-то в этом есть, даже несмотря на то что голос фактически дублирует пиктограмма на экране.

Что еще сказать? Надо, наверное, оговориться еще раз — это настоящий сим. Если вы



можно коня и...», скажем, Mitsubishi Lancer Evo VIII. «Митсубиши» стопудово оторвет коню башку вместе с оглоблей.

Как вы помните, игры Colin McRae всегда были знамениты своими трассами, содранными с «реала». Здесь все деревья и кусты стоят на том месте, где они стоят и в природе. К сожалению, из игры в игру перелазят такие пережитки прошлого, как шумные манекены-зрители, которые якобы радуются вашим победам и поражением ваших соперников. Но плоские зрители — это, конечно, не тот фактор, который делает игру неиграбельной. Как по мне, так лучше бы этих зрителей к котам чертячим убрали бы, и стало бы «набагато краще», как после лекарства от Медвежонка Бо. Ведь многие беды лечатся простым отрезанием лишних деталей, портящих общую картину.

более интересной. Если вам мало «еще более» — почитайте любой пресс-релиз на эту игру, и вы еще более убедитесь, что Colin McRae Rally 2005 — шедевр.

Смена времени суток происходит плавно, а вот погода сменяется от трассы к трассе. К сожалению, снова обнаружили старые приколы со снегом и водой — машина сквозь снег летит как птица, не разбрасывая сугробы во все стороны. Есть еще несколько пробоин такого же рода. Ну да ладно, разработчику будет чем заняться и в этом году, чтобы в следующем игра вышла еще бо... Извините. Ну, вы понимаете, что в будущем Colin McRae Rally 2006 будет только лучше.

Режим карьеры. Этим все сказано. Только за эту игру получила оценку за «сюжет», которого особо не было, но он, наконец, появился. Набираем опыт, уделявая молодых, пере-

кие вещи все еще остались. Причина? Ну должна же игра быть хоть немного популярной и в среде аркадников! Любителей и ценителей симов не так много, как любителей бездумной скорости, которые не пользуются тормозом.

Да, кстати, раз уж заговорили о столбиках, то стоит упомянуть наконец-то ломающиеся объекты. Некоторые кусты можно проскочить, не втыкаясь в них, как в столбы, некоторые столбики можно отбить так же, как и некоторые другие объекты. В мире гонок появилась физическая модель окружающей среды: она перестала быть только физикой сцепления колес с поверхностью дороги и физикой движения по буграм и кочкам, она стала еще и физикой взаимодействия отдельных объектов. Это прогресс, чего уж говорить. Прогресс коснулся и настроек:

привыкли ездить в аркадных гонках, то вам поначалу придется сложновато. Но если вы привыкнете к этим по-настоящему безумным гонкам, где всё честно до невозможности, то аркады потом вам будут раз плюнуть. Два-три приема в Street Racing Syndicate — это просто ничто по сравнению с разными вариантами торможения при разных настройках машины в CMRR2005. Да, игры эти разного жанра, и не путайте святое с... ну, в общем-то, тоже со святым, только святым другой религии. Выбирайте гонки по себе. Я себе уже выбрал. Догадываетесь, что именно? ☺

Goblin zZz





Название игры: Killzone

Жанр: FPS

Издатель: Sony Computer Entertainment Europe

Разработчик: Guerilla Games

Мультиплеер: до 2 (оффлайн), до 16 (онлайн)

Сайт игры: [www.killzoneps2.com](http://www.killzoneps2.com)

ОЦЕНКА:

11

Графика:

12

Геймплей:

10

Управление:

11

Звук:

12

# KILLZONE™

## Сможешь ли ты предотвратить неизбежное?

В последнее время на консолях появляется подозрительно малое количество шутеров. Серии Metroid Prime, TimeSplitters и Halo, конечно, хороши и в своем роде апофеоз, но ведь хочется, чтобы было разнообразнее. Теперь вот, благодаря Killzone, разнообразие пришло. «Главный шутер, когда-либо выходивший на платформе PlayStation 2» – приблизительно так

гласят зарубежные игровые издания. И ведь в чем-то они правы, черт возьми! Но давайте немного отойдем от пения заочных дифирамбов игре и обратимся к ее предыстории.

### Империя волков

XXIII век. Наука в своем развитии ушла далеко вперед. Человечество вырвалось к звездам, положив начало эпохе галактической экспансии. Люди покоряли одну звездную систему за другой. Основанные ими колонии на планетах с пригод-

ной для жизни атмосферой жили в мире и согласии под предводительством Земли.

Но однажды случилась страшная катастрофа. Практически все колонисты на вновь открытой планете Хелган погибли от неизвестного излучения. Люди, умирающие в тяжких муках, посылали сигналы бедствия землянам, до последней минуты надеясь на спасение. Но всё было тщетно, помощи так и не последовало. Земляне остались безучастны к трагедии немногочисленной

колонии... Немногие выжившие мутировали, приспособившись к новой среде обитания, и прокляли Землю, которая обрекла их на ад. Спустя годы Хелган поднялся из руин и стал мощной военной державой. И вот под началом диктатора Школяра Визари бывшие колонисты бросают вызов метрополии, решая провести блицкриг против человечества.

Свой первый удар они наносят по планете Векта. Одержимые мстостью за своих отцов и детей Хелгасты захватывают



один город за другим, безжалостно истребляя землян. Так началась война, равной которой не было в истории человечества.

Что ни говори, а, несмотря на то что в Killzone вы сражаетесь против Хелгастов, враги вызывают настолько сильную симпатию, что возникает желание играть именно на их стороне. Отчасти на это большое влияние оказывает то, с какой силой раскрывается перед нами сюжетная линия. Человек, потерявший своих близких



**Капитан Темплар**

и друзей, обреченный заново строить свою жизнь во враждебном мире, может испытывать лишь ненависть к тем, кто оказался равнодушен к его трагедии и в трудный момент не протянул руку помощи. Такой человек может жить лишь мыслью о мести. Может мечтать о часе расплаты. И когда этот час на-



**Пулеметчик Рико**

станет, изгои вернутся в родной мир, дабы забрать то, что они считают своим по праву.

### Великолепная четверка

В игре вы выступаете в роли спецназовца ISA – бойца армии Земли, волею судеб оказавшегося в самом сердце конфликта. У вас есть только два пути: совершить невозможное и остановить кровопролитие... или умереть.

В начале каждого уровня вам предлагается для выполнения миссии выбрать одного из четырех героев, причем каждый из них будет проходить уровни по-



**Диверсантка Люггер**

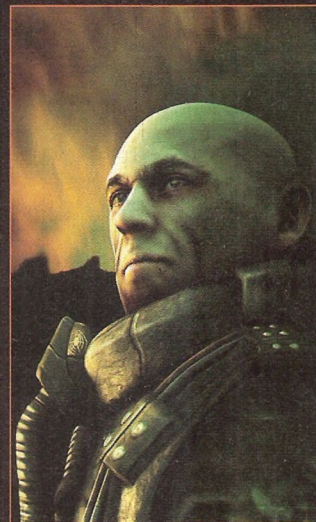
своему, в зависимости от специализации. Вот эти бойцы:

**Капитан Темплар** – парень явно с нештатной выправкой и мужественным выражением лица, обладает безупречным здоровьем и невероятно острым умом. Он своего рода мастер на все руки, правда, толком делать ничего не умеет – всё больше поговорить или еще

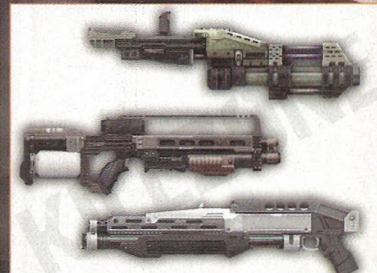
что-нибудь подобное подделать. С другой стороны, что с него взять – начальник все-таки. Из полезных навыков этого бойца можно выделить прекрасное владение всеми видами оружия.

**Пулеметчик Рико** – самый крупный и выносливый парень из всех ваших подопечных. Надо сказать, не очень сообразительный товарищ, к тому же еще и медлительный. Однако благодаря своему оружию он очень стойкий. Конечно, при удачном стечении обстоятельств его все-таки могут убить, но для этого надо приложить массу усилий. Признаться, мне это так и не удалось.

**Диверсантка Люггер** – юркая девица, искусно владе-



**Полковник Хака**







ющая ножом и обожающая вырезать врагов под покровом темноты. Обладая грациозностью и гибкостью кошки, Люггер способна быстро и бесшумно передвигаться, а также проникать в недоступные для других героев лазейки (например, вентиляционные шахты).

Полковник Хака – перебежчик со стороны Хелгастов, сапер, освоивший основы программирования, и человек, умеющий обращаться с вражеским оружием лучше остальных. Из отличительных способностей можно также выделить необыкновенное чутье на ловушки – расставленные противником датчики, жучки, мины и камеры для него не проблема.

Как вы догадались, четыре героя дают вам четыре различных тактики при выполнении одного



и того же задания. Темплар наиболее сбалансированный по всем параметрам персонаж – своего рода «универсальный солдат». С ним вы можете без труда пройти практически любую миссию. С Хакой же вам предстоит беспрепятственно проникать на территорию противника, перепрограммировать вражескую боевую технику, а также заниматься шпионажем, выуживая секретную информацию агрессоров. Прохождение уровней с Рико предполагает путь «напролом», а с Люггер – путь в обход, например, через подземные тоннели, подвалы или вентиляционные шахты. Вдобавок в вашем распоряжении целая дюжина шпионских гаджетов.



### Есть упоение в бою

Killzone – это захватывающая военная игра в духе Medal of Honor, в которой вы являетесь участником гигантской по масштабам военной компании, только не исторической, а фантастической... Разработчики из Guerilla добились того, что вы целиком погружаетесь в эпицентр событий: вот стену рядом стоящего здания разносит попаданием снаряда. Оглушенный, смятый вы пробираетесь через узкие проулки между домами. На ваших глазах очередь прошивает солдата, управляющего пулеметом. Его место занимает подбежавший товарищ, начиная посылать очередь за очередью в роящиеся в небе вражеские космические штурмовики. С автоматом в руках вы выходите на площадь, усе-

янную обломками техники, искореженными танками, изрешеченными пулями заградительными



сооружениями. Вокруг рвутся снаряды, горят взорванные бочки с горючим, застилая всё пеленой дыма и гари. С дикими криками погибают обороняющиеся, а упорные хелганские солдаты продолжают наступление, не останавливаясь ни на минуту. Смерть стоит за вашей спиной. Это шокирует, это потрясает, в очередной раз ломая представление о видеоиграх – особенно, когда вы понимаете, что мало на что способны повлиять в этой мясорубке.

Всё это сногшибательное зрелище сопровождается зрелищными спецэффектами и музыкой, блестяще исполненной парижским симфоническим оркестром.

Уровни Killzone чрезвычайно разнообразны – боевые действия заведут вас и в парк с цветущими вишневыми деревьями, и в развалины катакомб, и на городские улицы... Внешний облик вражеских солдат столь силен, что его смело можно причислить к самым успешным дизайнерским решениям в истории игровой индустрии. Горящие глаза экипированных по последнему слову техники неофашистов не раз заставят вас содрогнуться







при столкновении лицом к лицу в узких коридорах индустриальных зданий.

В противовес уникальному дизайну персонажей и локаций, совершенной графике и продуманно поставленным боевым действиям нарекание вызывает слабый искусственный интеллект противника. Вместо того чтобы продемонстрировать заявленные разработчиками «чудеса смекалки и сообразительности», враги напрочь отказываются использовать в своих целях укрытия, атаковать из-за угла и отступать, понеся потери. Вместо этого они банально берут численным превосходством, идя напролом и круша все на своем пути.

Этот недостаток становится еще более ярко выраженным при выполнении Stealth-миссий, когда охранники спокой-

но разгуливают по коридорам, не замечая, как в двух метрах с грохотом упало тело их товарища, убитого вами секунду назад. Впрочем, это не мешает вам в полной мере испытать на себе сокрушительную мощь хелганской армии — от невидимых и смертоносных снайперов до грозных штурмовиков, которых практически невозможно убить. Все противники чрезвычайно хорошо экипированы, и, надо отдать должное, они практически никогда не промахиваются.

Помимо однопользовательской компании, разработчики снабдили Killzone многопользовательским режимом, благодаря которому игру хочется проходить снова и снова. Убивать орды врагов бок о бок с товарищем куда веселее, чем заниматься тем же в одиночку — ведь в силу вступают

такие немаловажные факторы, как стратегическое планирование, взаимовыручка и многое другое.

Мультиплеер состоит из пяти режимов игры:

**Deathmatch** — команда Хелгастов сражается против команды ISA.

**Domination** — команды борются за ключевые пункты.

**Supply Drop** — игроки должны найти и доставить на свою базу сброшенные на парашютах контейнеры с грузом.

**Assault** — одна команда должна отбить у другой опорный пункт.

**Defend & Destroy** — необходимые для захвата объекты есть у обеих команд.

Разумеется, разработчики создали множество карт, которые идеально подходят для многопользовательских турниров благодаря большим разме-

рам и хорошо продуманному дизайну. В случае если у вас отсутствует сетевой адаптер, можно играть в режиме офлайн для двоих игроков.

## Рождение нового героя

Проект Killzone, конечно, не являет собой шедевр на все времена, но вполне способен конкурировать с лучшими играми жанра FPS. Не лишена шероховатостей и недостатков игра, тем не менее, бьет своих соперников на всех полях и по праву занимает место в ряду лучших шутеров. Без сомнения, вас подкупят интересный сюжет (что вообще редкость для подобных игр), масштабность военных действий, блестяще переданная атмосфера, харизматичность Хелгастов, а также смелый и чрезвычайно интересный дизайн. Другого FPS столь высокого качества для PlayStation 2 просто не существует.

Командир армии Хелгастов,  
Ольга Крапивенко  
helga666@mail.ru





**Название:** Star Wars: Empire at War

**Разработчик:** Petroglyph

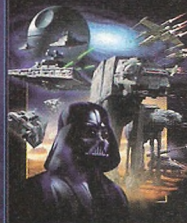
**Издатель:** LucasArts

**Жанр:** RTS

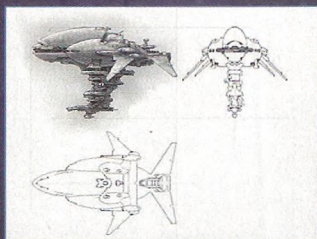
**Системные требования:** Pentium 4 1.8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.lucasarts.com/games/swempireatwar](http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar)

STAR WARS  
EMPIRE AT WAR



# Ситхи за работой

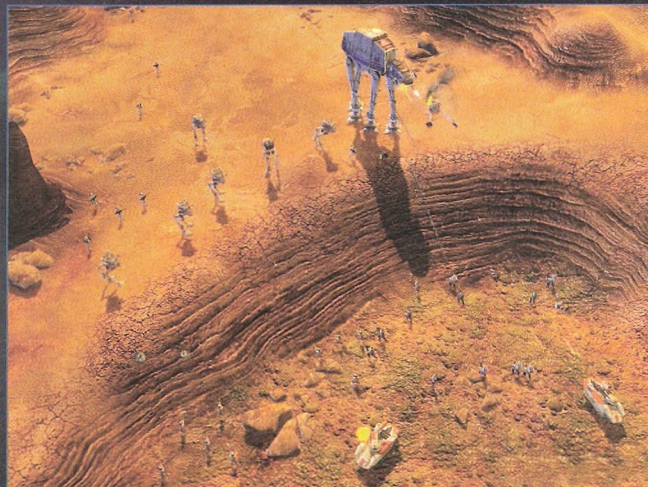


**Н**есмотря на то что этим летом сага Джорджа Лукаса получила свое логическое завершение, трансмультимедийная империя LucasArts не собирается слезать со своего любимого конька и продолжает штамповать новые игры по мотивам «Звездных Войн». Этой осенью кошелки любителей стратегий станут намного легче исключительно благодаря новой RTS «Star Wars: Empire at War». Ранее стратегические игры были далеко не самым лучшим вкладом в золотой фонд Star Wars в основном из-за своей ярко выраженной вторичности — все они укладывались в рамки среднестатистических стратегий, хотя определенно

не были лишены той неповторимой самобытности. Однако в этот раз все будет совсем по-другому.

Игра будет своеобразным связующим звеном между третьим и четвертым эпизодами фильма, в основу сюжета лягут экспансионистские войны новоиспеченной Империи. Армады клонов под чутким руководством игрока будут одну за другой покорять мятежные или просто независимые планеты.

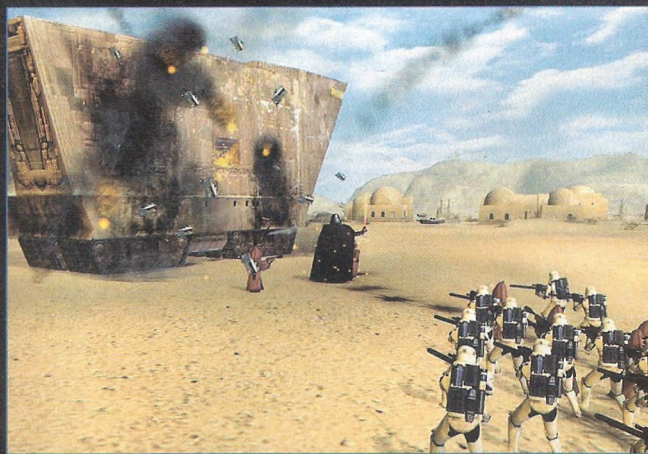
В числе главных достоинств «Star Wars: Empire at War» замечательная детализированная графика. Игра создается на принципиально новом оригинальном движке, поддерживающем большинство современных спецэффектов. Уровень детализации действительно впечатляет. К примеру, на бронированной туше шагающего танка AT-AT можно разглядеть даже самые мелкие детали. А всё потому, что границы масштабирования чрезвычайно велики, согласно заявлениям разработчиков, игровой камерой



можно крутить-вертеть как заблагорассудится. Отсюда и высокие требования к уровню детализации техники и ландшафта. Игровой движок является собственной разработкой компании Petroglyph, где трудится немало людей, в свое время работавших над серией Command&Conquer и Dune II.

В игре мы увидим порядка тридцати планет с различными пейзажами, населением и другими особенностями.

Разумеется, не обойдется без традиционных планет типа Хотта или Явлины, фигурировавших в фильме как поля грандиозных битв. Обещается и развлекуха с захватом или наоборот защитой Звезды Смерти. К слову, скорее всего даже этой громадиной тоже можно будет управлять! Сингловая часть «Star Wars: Empire at War» будет состоять из двух больших кампаний — за Империю и силы повстанцев.







Другой важный и интригующий момент заключается в том, что сражения будут проходить не только на поверхности планет, но и в космосе, на орбите. Завоевание разделено на два этапа – битва на орбите в стиле неповторимого Homeworld, а затем уже и наземная операция. Выглядеть это должно следующим образом: имперский флот выходит из гиперпространства и после недолгих маневров вступает в бой

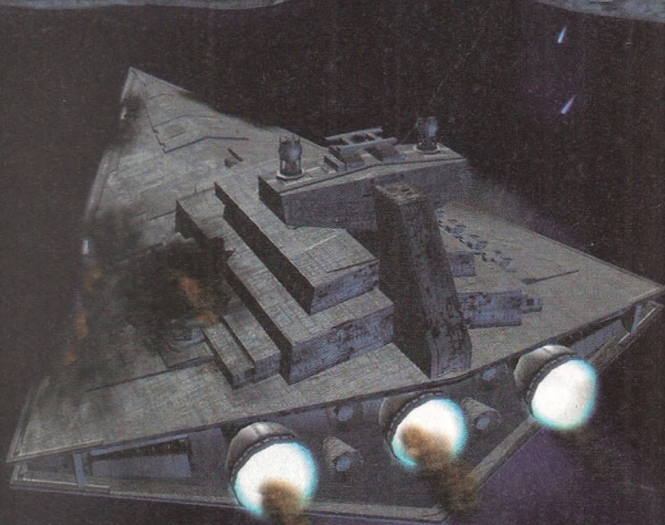
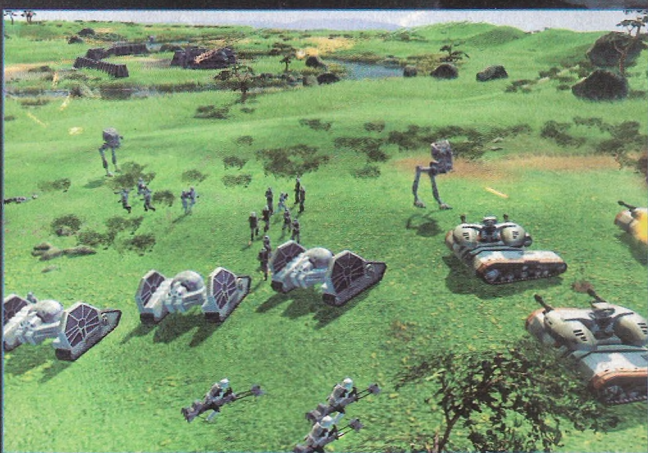
с защитниками планеты. «Радушный» прием со стороны обороняющихся обеспечивают орбитальные станции, корабли, истребители и наземные батареи огневой поддержки. Задача проста: подавить воздушные силы противника, по возможности провести орбитальную бомбардировку для подавления огня с поверхности, а затем уже приступить к наземной атаке баз неприятеля. В зависимости

от особенностей планеты, некоторые технологии на поверхности могут быть недоступны.

В битвах как на земле, так и в космосе будет задействовано великое множество юнитов, однако управлять такими большими скоплениями войск будет вполне удобно: по типу многих современных стратегий несколько

юнитов одного типа будут объединены в подразделение, действующее как одно целое.

Для захвата планеты необходимо построить базу, а затем уничтожить все вооруженные силы неприятеля. Большинство миров после захвата предоставляют какой-то глобальный бонус, напрямую влияющий на дальнейший ход кампании.







Именно подконтрольные игроку планеты и будут самым главным ресурсом в игре. Каждый завоеванный мирок постоянно выплачивает определенные суммы галактических кредитов на нужды армии и флота. Получив деньги, игрок уже сам будет решать, на что их потратить.

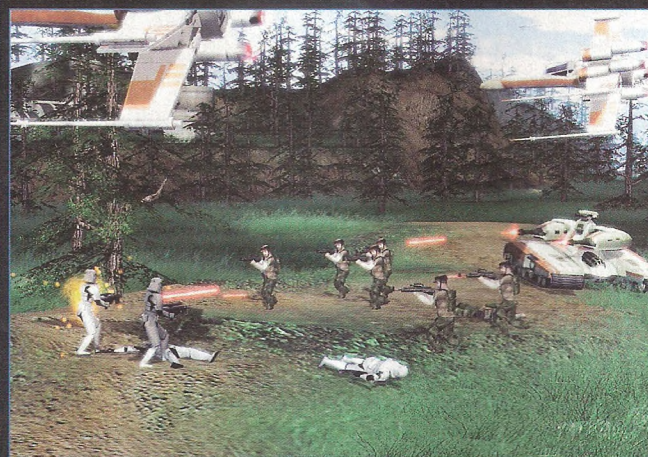
А уж дальше начинается самое интересное: создание ударной группировки для покорения очередной планеты.

Ассортимент техники весьма внушительный: истребители, бомбардировщики, корабли поддержки, самая разная наземная техника, включая таких монстров, как упомянутые четырехногие AT-AT или двуногие танки AT-ST. Самое интересное, что пропорции между техникой, зданиями и пехотой соблюдены с завидной точностью.

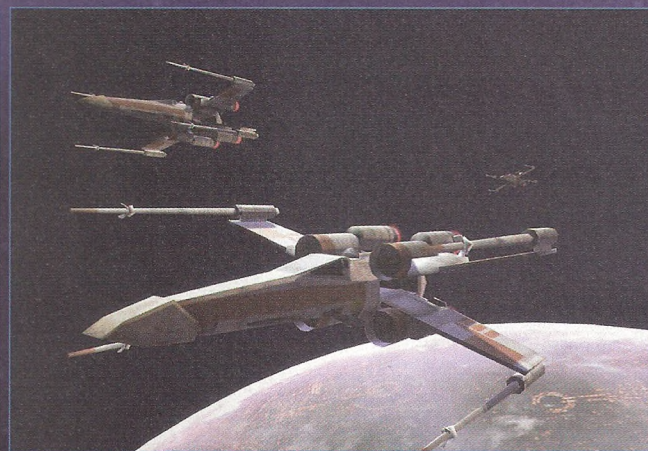
Любопытно, что боевые действия на поверхности и в космосе будут тесно вза-

имосвязаны. Скажем, орбитальная бомбардировка невозможна, если все бомбардировщики уничтожены в космосе.

Универсальных войск не будет, каждый юнит будет особенно эффективен про-



тив определенного типа вражеских войск. То есть на всякое действие найдется противодействие. Эффективность можно оценить визуально по размерам взрывов



его снарядов на вражеской броне.

Вопрос с набором опыта юнитами пока еще до конца не решен, так что сказать что-либо определенное по этому поводу не могут даже сами разработчики. Или

ствующих сторон. Пока действительно известно, что в их числе присутствует Дарт Вейдер, а на стороне повстанцев, скорее всего, Оби-Ван Кеноби и принцесса Лея. Все герои могут действовать как в одиночку, так и быть закрепленными за определенным подразделением; кстати, характеристики последнего существенно улучшатся.

Помимо одиночной кампании, будет скирмиш. Мультиплеер, не страдающий от недостатка игровых режимов и возможностей, наверняка станет одной из самых сильных сторон игры.

Хотя работы над игрой еще далеки до завершения, уже сейчас можно сказать, что «Star Wars: Empire at War» — лучшая из всех стратегий во вселенной «Звездных Войн», лучшая стратегия осени и очень серьезный претендент на титул лучшей RTS этого года.

**Алексей Лещук**  
и его Злобная Личина





# STAR WARS EMPIRE AT WAR





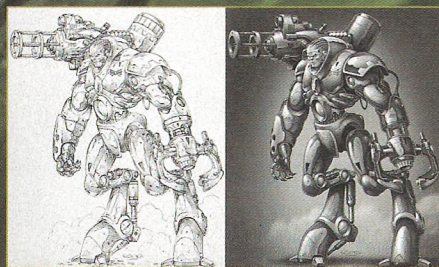
Название игры: **Quake IV**

Жанр: FPS

Издатель: Activision

Разработчик: Raven Software / id Software

Дата выхода: 2006 год

Сайт игры: [www.quake4game.com](http://www.quake4game.com)

## Очередное возвращение на планету Строггов

**Д**умаю, уже каждый из вас заметил, насколько пристально редакция нашего журнала следит за разработками id Software. Впрочем, на это есть веские причины. За пятнадцать лет существования компания id Software доказала, что не умеет совершать ошибок. Ее история пестрит заголовками революционных проектов, перевернувших жанр FPS инновационными технологиями в области 3D-графики, всегда опережающими разработки конкурентов, и громкими именами талантливых разработчиков, внесших весомый вклад в развитие игровой индустрии.

Мы уже рассказали вам всё о DOOM III, настало время поговорить о не менее одиозном проекте – Quake IV.

### Война миров

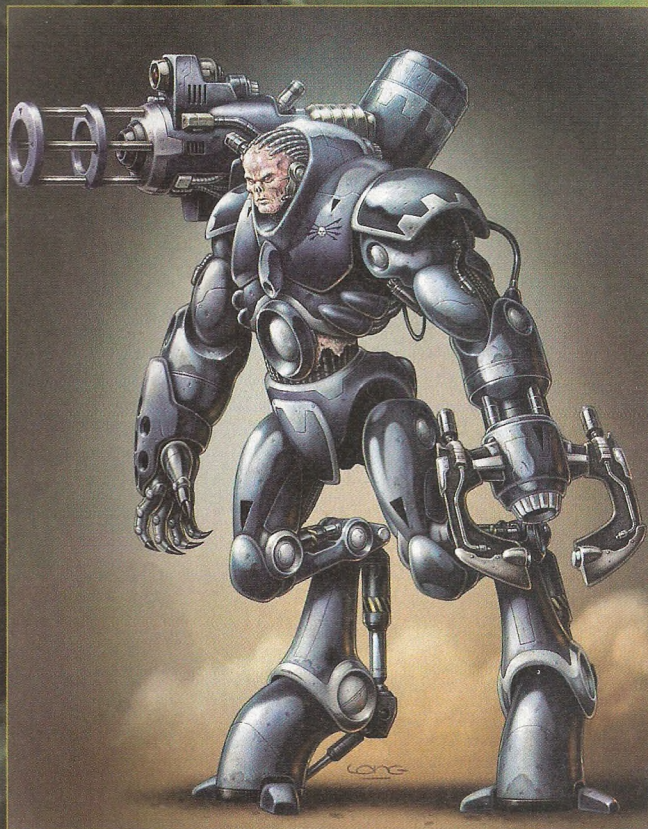
Quake IV представляет собой логическое продолжение второй части. Ликвидация Макрона – коллективного мозга, управляющего кибернетическими

воинами Строггами – не помогла людям остановить сильную армию инопланетных захватчиков, вторгшихся на территорию Земли. Атака из космоса почти достигла стадии глобального поражения землян. Однако израненные, лишенные Белого дома, Биг-Бена и Эйфелевой башни, но все еще не покорившиеся люди решают предпринять последнюю попытку остановить инопланетян.

С этой целью, воспользовавшись тем, что планетарная система защиты Строггов разрушена, они посылают на вражескую планету элитный отряд космических морских пехотинцев «Носорог». Теперь всё зависит только от вас, ведь на кон поставлено ни много ни мало существование двух великих цивилизаций!

### Порадите нас... и мы будем согласны вас уважать

Игровой процесс Quake IV по сравнению с предыдущими частями серии претерпел ряд значительных изменений. Для



начала отмечу тот факт, что главный герой – кибернетически модифицированный боец – Мэтью Кейн не является универсальным солдатом, единолично отражающим атаки неприятельской расы Строггов. Отныне бок о бок с вами будут сражаться виртуальные

однопольчане. Разумеется, все они представляют собой опытных бойцов, чтобы не доставлять начальству проблем с пересылкой их праха или отдельных частей тела родственникам. В свою очередь противники также могут похвастаться достаточно мощным





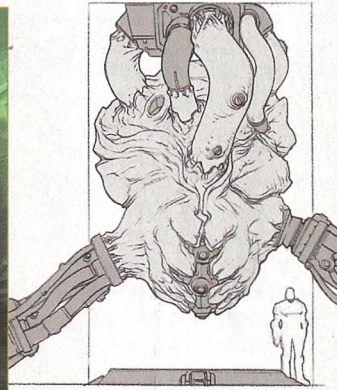
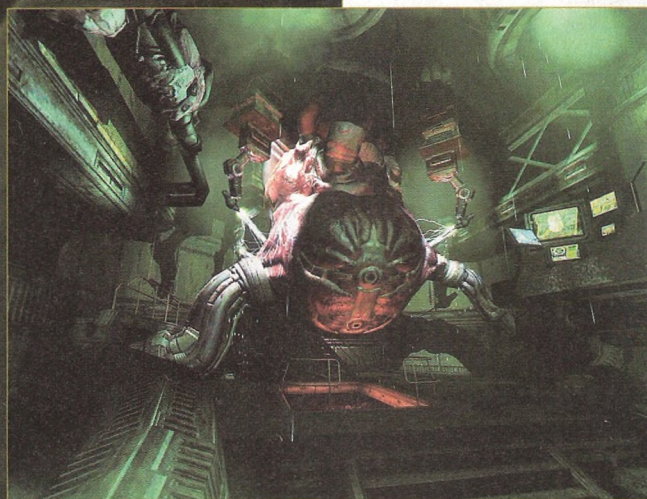
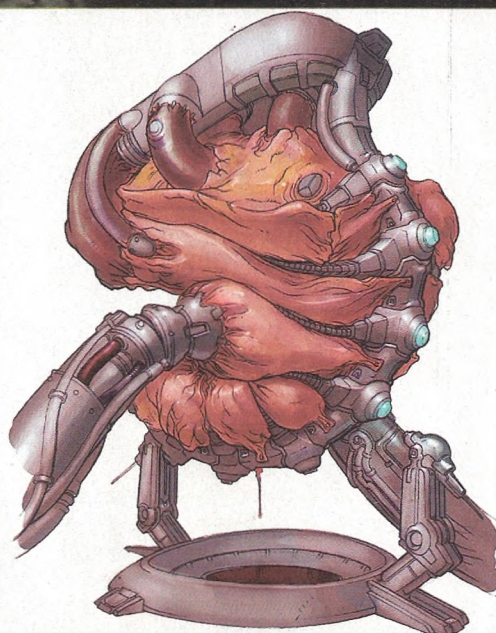
искусственным интеллектом. Враги окружают, прячутся за каждым мало-мальски подходящим укрытием, атакуют из-за угла, обходят с флангов, отлично умеют использовать численное превосходство, отступают, понеся потери, и отчаянно пытаются остаться в живых, одновременно лишив этого удовольствия вас. Таким образом, со стороны врагов вы будете наблюдать не только умные, но и правдоподобные, более того – характерные реакции на свои действия.

Реалистичная модель врагов, в частности, означает, что максимально умным решением будет уже на ранних этапах боя вывести из строя тяжело вооруженных солдат, а также обращать особое внимание на припертых к стене персонажей – терять им будет абсолютно нечего. Все бойцы (как ваши напарники, так и злые противники) используют территориальные преимущества самостоятельно, без скриптового поощрения. Они «знают», как выглядывать и стрелять из окон, как падать за невысокую стену и палить поверх нее вслепую. Все персонажи будут реалистично реагировать на брошенные им под ноги гранаты, т.е. пытаться отфутболивать их от себя или поднимать и швырять в адрес отправителя – никто, понимаете, не хочет выпасть на поверхность осадками из собственных внутренностей.

Ко всему прочему, ваша жизнь станет вдвое сложнее благодаря постоянно прибывающим вражеским подкреплениям. Последние не материализуются в разреженном

воздухе, как это обычно бывает в шутерах, вместо этого они прибегают пешком, прибегают на автомобилях и даже десантируются с пролетающего в небе космического корабля. По словам разработчиков, проигрывая одну и ту же сцену, вы заметите, что соперники практически каждый раз реагируют на ваше появление по-разному. Однако у ребят из Raven и id Software в рукаве припрятаны и другие козырные карты.

Так, в Quake IV введены транспортные средства. Местный парк военной техники предлагает как индивидуальные, так и групповые развлечения: футуристический джип способен нести на борту водителя и оператора стационарного пулемета, тогда как одино-



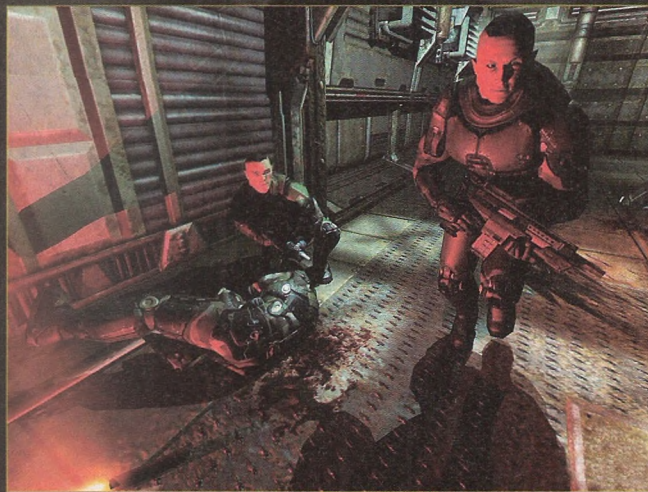
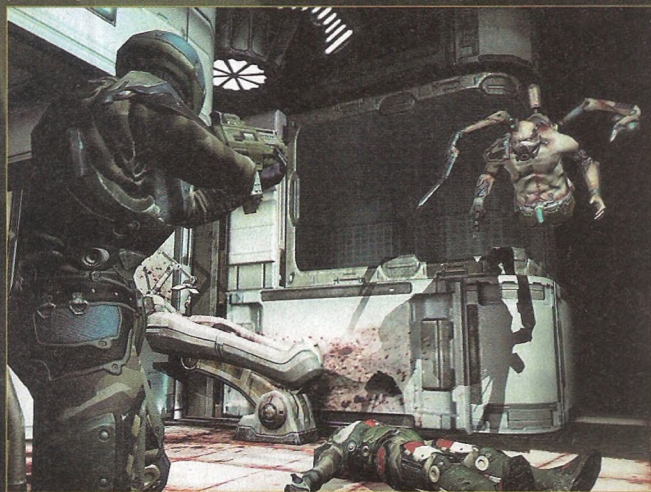
ким стрелкам предлагается забраться внутрь боевого робота или массивного танка, представляющего эффективное средство для ликвидации отрядов противника. Понятно, что каждое из транспортных средств будет обладать уни-

кальным набором слабых и сильных сторон.

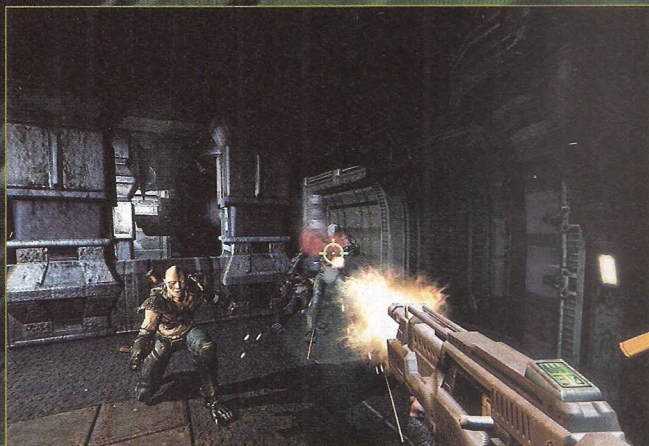
Практически вся техника может быть сильно повреждена или уничтожена. Повреждения отражаются как на скорости машины, так и на ее управлении – разбитый и искорежен-

ный танк будет еле-еле ползти, да и маневрировать на нем у вас получится с большим трудом. Не стоит исключать и тот факт, что Строгги при первой же возможности постараются вытянуть вас за шкуру из машины, а в случае с танком запросто могут открыть люк и забросать гранатами.

Значительные изменения произошли и в списке возмож-



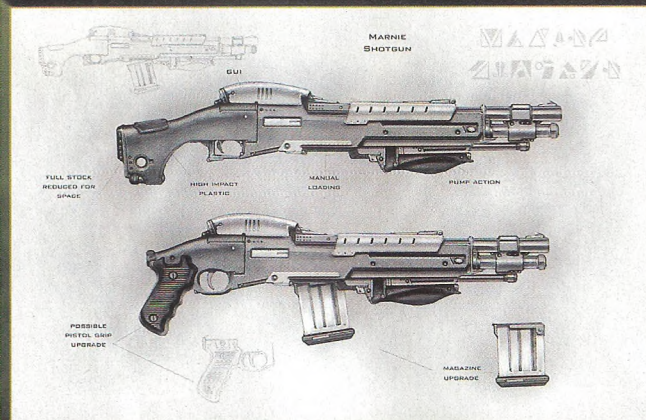




ностей главного героя. Поскольку Мэтью Кейн – наполовину киборг (по сюжету он был захвачен Строггами в плен, переделан в боевого андроида, но спасен боевыми товарищами до того, как в его мозг был вживлен контролирующей чип), то он обладает практически всеми способностями инопланетных захватчиков. Так, например, Мэтью, по сравнению с никчемными и неумелыми людishками, физически более вынослив, менее чувствителен к огнестрельным ранениям, обладает сравнительно высокой скоростью передвижения, а также способен наносить более тяжелые повреждения противникам, подключаться к вражеским компьютерам, взламывать электронные системы защиты, понимать язык противников и, самое главное, использовать в бою их вооружение. Всё это дает возможность вам пройти отдельные эпизоды игры совершенно разными способами, а не только разухабистым «убей их всех».

Стоит отметить, что атмосфера Quake IV пронизана командным духом, что лишний раз напоминает, что такое есть боевое братство. Когда солдаты выпрыгивают позади вас с десантного звездолета и организуют заградительный огонь, пока вы пересекаете мост, вы вдруг понимаете, что они отнюдь не обыкновенные ци-

фровое мясо, сопровождающее героя в большинстве аналогичных шутеров. Вы сражались с ними в предыдущих боях, вы знаете их всех по именам, вы помните, какой кличкой они вас наградили. Позвольте ситуации повернуться самым опасным для них образом – и соратники непременно



напомнят вам об этом, обзаведясь реалистичными шрамами, выбитыми зубами и крупными синяками. Такой подход к работе над второстепенными персонажами разработчики объясняют следующим образом: «Причина, по которой мы хотим наделять героев индивидуальностью, состоит в том, чтобы сделать мир игры и его обитателей более реалистичными, живыми. Дружественные персонажи будут даже иметь диалоговые опции в зависимости от текущей ситуации и ваших



действий. Они будут замечать происходящие в мире игры интересные и необычные вещи и даже обращать на них ваше внимание».

Не только сильным одиночным режимом славится Quake IV. Разработчики не забыли и о мультиплеере. При работе над многопользовательской составляющей многое было позаимствовано из Quake III: Arena. Среди игровых режимов уже заявлены Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch. Так что приготовьтесь вновь штурмовать вражеские укрепления и бескомпромиссно сражаться с соперниками. К слову, с последними, сами



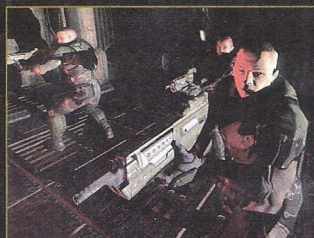
требующих от своих пользователей сверхсветовой скорости, нечеловеческой реакции и точности на уровне инстинктов.

### Зачем тебе мир, если у тебя есть я?

Практически любой проект id Software может похвастаться инновационными технологиями в области графики. И Quake IV в этом плане не исключение. В отличие от Doom III, действие в Quake IV будет разворачиваться не только в закрытых помещениях, но и на обширных открытых пространствах. Игра сразит вас наповал высочайшим качеством текстур, выразительностью лицевой анимации, умопомрачительно красивыми пейзажами, спецэффектами и качеством трехмерных моделей. Скажу больше, некоторые вещи в Quake IV будут выглядеть даже лучше, чем в Doom III, – речь идет о невероятных по дизайну декорациях планеты и сражениях, приобретающих просто эпические масштабы.

Нет никакого сомнения в том, что Quake IV станет одним из лучших шутеров в истории игровой индустрии. Ведь авторы взяли ключевые элементы, улучшили их, модернизировали и представили в виде новой классики, перед которой невозможно устоять.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

## ВІВІСЕКТОР

**"Безбашенний шутер,  
приправлений тактичними  
і ролевими елементами,  
прикрашений відмінною графікою  
та беспрецедентною озвучкою."**

Страна Игр, 07/2005.



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

© Action Forms. Всі права захищені

Вівісектор. 1С:Мультимедіа, Екшн Формс.

«Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпром»



Название игры: Bad Day L.A.

Жанр: Action

Издатель: Enlight

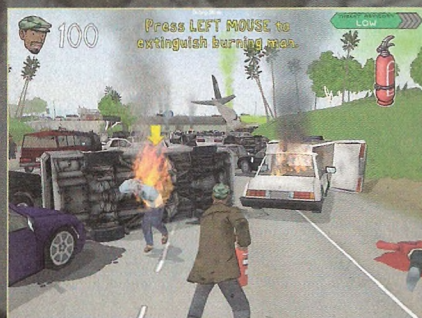
Разработчик: Enlight

Мультиплеер: до 2-х

Дата выхода: 12 апреля 2006 года

Сайт игры: [www.baddayla.com](http://www.baddayla.com)

# Худший день в твоей жизни



«В

ы хотите узнать, как мне в голову пришла идея создать Bad Day L.A.? – ехидно улыбаясь, спрашивает American McGee. – В очередной раз застряв в автомобильной пробке на одной из улиц Лос-Анджелеса, скучая, я рассматривал листовки, наклеенные на доске объявлений у обочины дороги. Мое внимание привлекла надпись, гласящая: «Биологическая угроза. Техногенная катастрофа. Вы готовы к этому?». Я торчу вот уже битый час на этой улице, в потоке машин, и конца и края этому нет. Нет, черт поberi, я не готов! И вообще, как вы себе это представляете? Как можно быть к этому готовым?»

Мы почти смирились с мыслью об апокалипсисе, поджигая нас в обозримом будущем. Террористическая угроза, смертельные вирусы, парниковый эффект, шальные метеориты, невиданной силы землетрясения, вторжение инопланетян, бунт технологий, низводящий человека до положения раба или батарейки. Не забыть бы еще общенациональный страх попасть под радиоактивный дождь и облысеть или в темной подворотне получить по голове атомной бомбой. Откуда еще ждать погибели?

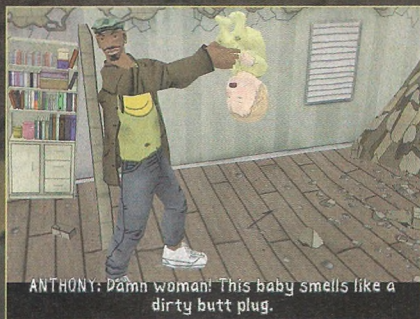
«40 % совершеннолетних американцев полностью верят строчкам из Библии о том, что итогом всему будет Армагеддон. Этим страхом умело спекулируют религиозные организации и политики, чтобы управлять людьми в своих корыстных целях. В своей новой игре я решил высмеять всё, чего так отчаянно боится человечество, обрушив одновре-

менно все беды и природные катаклизмы на свой родной город Лос-Анджелес, – American McGee ловко щелкнул пальцами. – Так появился проект Bad Day L.A.»

## Умри, Лос-Анджелес!

Стоит ли говорить о том, что один из главных городов страны-вдохновительницы НАТО Лос-Анджелес к ангелам никакого отношения не имеет. А если и имеет, то исключительно к падшим. В игре Bad Day L.A., переносащей нас в недалекое будущее, это становится совершенно очевидно. Как и любой нормальный мегаполис, город переполнен представителями всех рас, вероисповеданий, цвета волос и размеров обуви. Причем каждая группа изо всех сил пытается подчинить себе одну эту урбанистический ад. Русская диаспора, японская якудза, малограмотные фермеры, выбравшиеся в боль-

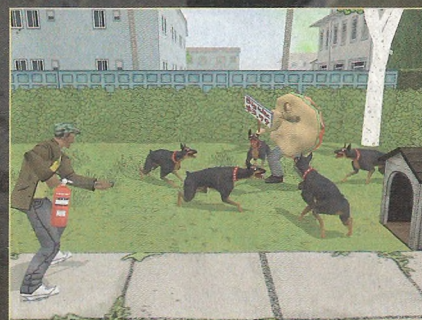
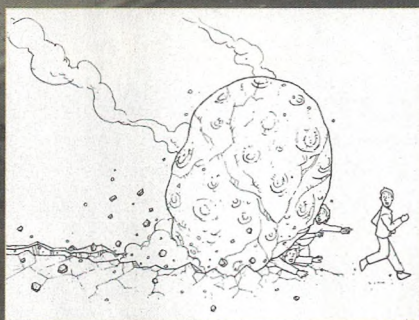
шой город, религиозные фанатики-кришнаиты и просто сумасшедшие маньяки мечтают контролировать весь Лос-Анджелес, заведовать всеми видами нелегального бизнеса. Если бы все беды «Города Ангелов» ограничивались лишь бандитствующими элементами, то город был бы весьма милым и симпатичным местом. Но не обошлось дело и без атаки бородатых исламистов-фундаменталистов террористической ориентации, нападения инопланетян, распыленного в вентиляционной системе метро смертельного вируса, в одночасье превращающего людей в кровожадных зомби, цунами высотой в десятки метров, пожаров, землетрясений, падения метеоритов и, в довершение всех неприятностей, вторжения вооруженной до зубов мексиканской армии. Все глобальные природные и рукотворные катаклизмы, угрожающие нашей







KATHY: Save me! They want to eat me!



цивилизации, обрушились на город в один день.

Вы выступаете в роли 30-летнего Энтони Вильямса. Его только что уволили с работы в одной из голливудских киностудий и выперли из квартиры за долги. А теперь его угораздило оказаться в самой гуще всех этих событий. Выхода нет – нужно бежать из города!

### Спасение утопающих – дело рук самих утопающих

Самым распространенным ответом на все просьбы у моего редактора Lich'a является фраза «Проблемы индейцев шерифа не тревожат». Примерно таким же принципом руководствуется и главный герой игры. Всё, что он хочет – это благополучно покинуть город, и проблемы окружающих людей его абсолютно не волнуют. Впрочем, и в их помощи он также не нуждается. Однако все его попытки спастись из города в одиночку терпят крах: только он сел за руль автомобиля – машину тут же привалило телеграфным столбом, не успев подняться на трап самолета – от удара метеоритом у того отвалилось крыло. А попытка покинуть город на поезде провалилась из-за столкновения с выехавшим на рельсы грузовиком. Остается только идти пешком...

Но чтобы эта затея увенчалась успехом, хотите вы этого или нет, вам придется заручиться поддержкой окружающих вас

людей. «По сути, Энтони настоящий эгоист. Ему никто не нужен. Но единственный способ выжить в игре – не отказываться в помощи тем, кто нуждается в вас, и разрешать другим людям помочь вам. В Bad Day L.A. мы ввели более 110 уникальных персонажей, с которыми вам придется взаимодействовать», – рассказывает American McGee.

Уже на первых этапах игры вам предстоит познакомиться с такими персонажами, как трехлетний карапуз-зомби, мексиканец по имени Хуан, белокурая красавица Беверли и сержант полиции. Каждый из этих героев имеет свою ценность для Энтони: ребенок-зомби всегда готов вцепиться зубами в любого врага. Хуан, имея при себе лишь цепь и стальную трубу, прекрасно может расправляться с толпами зомби. Беверли, чьим прообразом послужила известная Перис Хилтон, большей частью, конечно, будет только мешаться и раздражать, однако ее газовый баллончик и собака не раз спасут вам жизнь. Я уже не говорю о сержанте, чья бензопила просто незаменима в борьбе с противниками. Интересен и тот факт, что переключение между персонажами осуществляется в любой момент. Это очень полезная функция, особенно если у главного героя неожиданно закончились патроны.

Хотя Bad Day L.A. относится к жанру экшен, в игре фактически нет записных врагов.

То, как будут настроены к вам окружающие люди (враждебно или наоборот дружелюбно), зависит в основном от вашего поведения и действий по отношению к ним. Дело в том, что авторы ввели в игру такой параметр, как Terror Alert. Индикатор шкалы растет, если вы убиваете мирных жителей, и наоборот снижается, если вы помогаете окружающим, например, расправляясь с террористами или спасая из горящего автобуса попавших в автострофу людей. Чем выше показатель Terror Alert, тем агрессивнее к вам относятся люди.

Игра линейна. Время от времени вы, конечно, будете попадать в ситуации с несколькими вариантами развития событий, но в целом вам предстоит просто выполнять ряд поставленных задач, чтобы успешно преодолеть путь из точки «А» в точку «Б». При этом список предлагаемых к выполнению сценарных заданий весьма разнообразен: от тушения пожаров и методичного отстрела террористов из снайперской винтовки до похищения вакцины из секретной лаборатории и уничтожения запасов медицинского и питьевого спирта. Интересен и тот факт, что ни одно задание или головоломка не повторяются в игре дважды.

### Смотри на жизнь с улыбкой

Графика Bad Day L.A. создана с использованием технологии Cel-Shading. Такое визуальное

решение было выбрано разработчиками неслучайно: «Мы не хотим, чтобы всё происходящее в игре люди воспринимали серьезно. Bad Day L.A. – не драма и даже не пафосный урапатриотический блокбастер. Это черная комедия. И именно для того чтобы подчеркнуть всю комичность ситуаций в игре, мы выбрали стиль более всего подходящий на настоящую мультипликацию». Для этого к работе над проектом была привлечена известная арт-группа Kozynan, специализирующаяся на создании комиксов, и австралийский художник Кен Вонг, известный по работе над игрой American McGee Alice. Несмотря на всю мультяшность игры, все локации в точности повторяют настоящие районы и улицы Лос-Анджелеса.

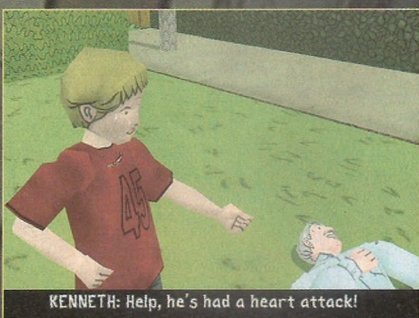
### Для тех, кто...

«Для кого моя игра? – American McGee задумчиво посмотрел в окно на проходящих по улице Лос-Анджелеса людей. – Она для тех, кто обладает чувством юмора, кто умеет смеяться, прежде всего, над собой. Играя в Bad Day L.A. вы поймете, насколько ничтожны и глупы все ваши страхи: будь-то угроза нападения зверских пиявок или боязнь плохо выглядеть в глазах окружающих. И учтите, мы будем действительно жестоко стебаться над вами!»

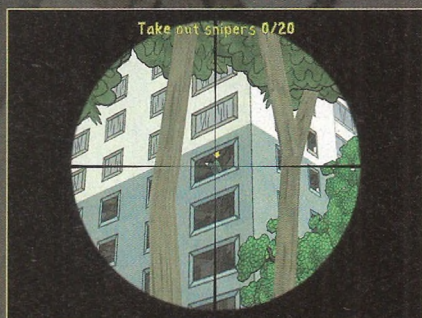
Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru



PETER: It's a terrorist attack. Planes loaded with biological agents... they crashed all over the city! Everyone should get to shelter and avoid



KENNETH: Help, he's had a heart attack!





**Название:** Dungeon Lords**Разработчик:** Heuristic Park**Издатель:** 1C**Жанр:** action/RPG**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video**Официальный сайт:** [www.dungeonlordsgame.com](http://www.dungeonlordsgame.com)**ОЦЕНКА:** 10**Графика:** 10**Геймплей:** 9**Управление:** 8**Звук:** 8**Сюжет/концепция:** 6

# DUNGEON LORDS

Переплюнуть какую-либо игру во всем может только ее продолжение – именно так считает большинство игроков и еще больше

разработчиков, в чём, собственно, никто никогда не сомневался. Стоило появиться Dungeon Siege, как со всех сторон, словно грибы после дождя, полезли ее «убийцы».

Однако красиво говорить и хорошо делать – это, как говорят в одном одесском городе ☺, – две большие разницы.

Пока Dungeon Siege II переживает такую волнующую стадию бета-тестирования, поклонники подземелий уже могут начинать разминаться, ибо появилась игра, достойная их внимания.

Именная экшен-RPG Dungeon Lords, засветившаяся



ранее в виде «Ждем-с» и демо-версии на диске, добралась до стадии рецензии.

По поводу предыстории и остального, как то упоминаю о мистере Д. В. Бредли, я повторяться не стану, а начну рассказ с живописания игры во всей ее красе и несурзости.

Красочный вступительный ролик оповестил о том, как

злые маги победили добрых волшебников на выезде со счетом 5:0, после чего нарушение термоядерного кислотно-щелочного баланса в природе повлекло за собой появление Героя с большой буквы.

В начале новой игры необходимо задать параметры протагониста, сгенериро-

вав новый персонаж или выбрав героя из числа уже имеющихся.

Выбор рас и профессий достоин всяких похвал – помимо стандартных людей, dwarфов и эльфов, имеются вполне оригинальные нечеловеческие расы вроде зверолюдей, рептилий либо гоблиноидов. Что характерно,





представлены они исключительно особами мужского пола. Дискриминация, однако: многие девушки непременно захотели бы сыграть в роли зеленой крокодилы. Ну да ладно, роли отыгрываются немного в других играх.

Итак, осмотревшись по сторонам, можно без особого труда сообразить, что дизайнеры не зря ели свой хлеб с черной икрой и омарами. Открытые пространства просто валят на повал своим великолепием. Леса без повторяющихся клонированных деревьев действительно похожи на леса, правда, не очень густые, но всё же. Роскошные травы и кустарники, экзотические цветы, равно как и вся флора в игре, выглядят тоже очень даже недурно.

Сказав о флоре, плавно переходим к местной фауне. Монстры нарисованы, анимированы и озвучены весьма мило. Только вот грации движениям явно не хватает – некоторые монстры бегают задом наперед и бьют протагониста, даже его не касаясь. Особо крупные экземпляры щеголяют ребристыми боками, несмотря на уровень сглаживания. Нечисть и монстры смотрятся намного лучше, чем люди – один взгляд на бессмысленные лица с легкими оттенками безумия – и руки начинают нестерпимо чесаться. Да и сам главный герой, на наш взгляд, сложен немного непропорционально – узкие плечи и крупная голова.

Но главная глупость не в монстрах, а в их количестве. Твари возрождаются иногда прямо на глазах, в лучшем случае – за ближайшим углом. И сразу же бегут кусать героя. Отсюда мораль: путешествовать по зачищенным локациям – дело стрёмное и для здоровья вредное. И ладно бы только подземелья, но вот в населенных пунктах это выглядит донельзя глупо.

Представьте себе картину маслом: идет себе протагонист по городу, никого не трогает, и тут бац – на него набрасывается толпа гоблинов во главе с волшебником. Отбившись от мелких изуверов, он идет дальше, но, не пройдя и двух шагов, уже становится объектом атаки доброго десятка



здоровенных крыс. По ходу – крысиные хвосты – самый простой путь к богатству – оптовая партия этого добра стоит денег, и очень даже небольших. Причем сознание мучительно работает над одним простым вопросом – КАК вся эта нечисть смогла собраться в город, если стража не впускает и не выпускает ни одну живую (и неживую, кстати, тоже) душу?

С проникновением в город тоже хохма. Получив у стражи «от ворот поворот», герой топает за гоблином, знающим «секретный проход», и попадает прямоком в засаду аккурат у самой секретной дыры в заборе... ой, простите – в крепостной стене. Далее следует примерно двухчасовое блуждание по невиданным размерам катакомбам, набитым под завязку ходячей экспой.

Сами подземелья выглядят намного хуже, чем пейзажи на поверхности. Виною тому – вода: мутно-зеленая жижа больше всего напоминает желе: ни кругов на поверхности, ни волн, только

блеклые отражения. Взглянув на водопад, можно обнаружить конкретную халтуру – в фас водный поток смотрится вполне ничего, а в профиль – видна лишь тонкая текстура.

Пробив себе дорогу, герой оказывается уже в городе, в здании заброшенного театра, где поселился огромный тролль с ордой гоблинов. И это в черте города! Так что неудивительно, что дочку местного монарха нагло похитили.

Или еще веселье – спуск в подземелья у собора. Стоит только пройти три метра и ступить на территорию кладбища, как со всех сторон начинают выскакивать ожившие мертвецы. Хороша святая земля, ничего не скажешь. Складывается впечатление, что господа сценаристы

решили немного закосить под юмористическое фэнтези, добавив определенный элемент абсурда, или же не особо утруждали себя тяжелым процессом умственного мышления. Хотя большинство игроков не заметят таких вопиющих ляпов: когда на тебя прет толпа злых врагов, особливо не подумаешь, тут уже действовать надо, а не то худо будет.

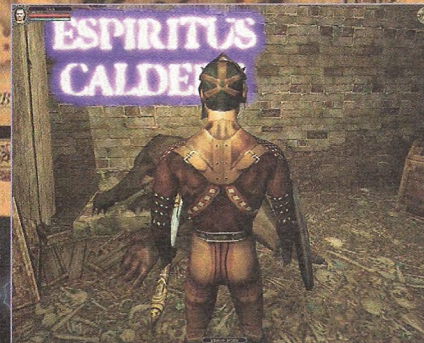
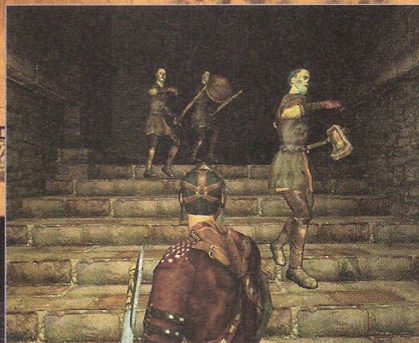
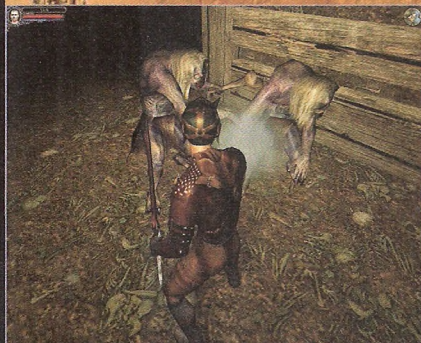
А худо таки будет – игра не слишком радует хорошим артефактным оружием. Даже самое мощное оружие наносит незначительные повреждения, и так что остается только уповать на бонус к урону.

Ролевая система является новым и весьма оригинальным (хотя на самом деле всё это было и не раз) веянием

в области Diablo-подобных игр. Весь







опыт сливается в один общий «котел», а затем накопленная экспа расходуется на прокачку персонажа – атрибуты, умения, магию. Сделать это можно в любой момент, а не только при поучении нового уровня.

Но самой неординарной находкой создателей игры стал механизм разминирования ловушек, без которых не обходится ни один сундук с сокровищами. Выглядит это следующим образом: согнув-

шись в три погибели, персонаж ковыряется в замке, а на экране появляется окошко со схемой механизма ловушки. Посредине окна расположена полоса с пиктограммами, чуть ниже – одна или несколько пиктограмм из этой строки. В процессе снятия ловушки полоса с пиктограммами постепенно закрашивается, и в определенные моменты времени нужно щелкнуть по нужным значкам внизу. Если всё сделано пра-

вильно, ларчик просто открывается, если нет – получите огненным шаром или чем похлеще. Весьма занятно, а главное – идеологически правильно, ведь данная операция требует ловкости, внимательности и полной сосредоточенности.

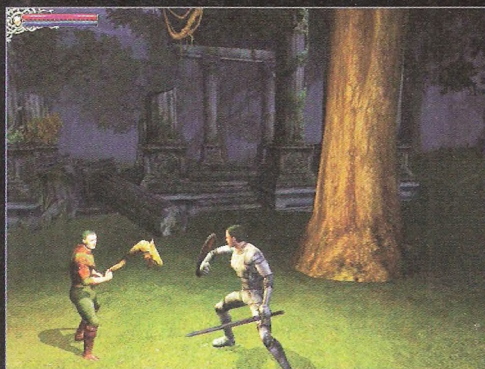
Игровой процесс не далеко ушел от традиций всё того же Diablo, однако он не настолько динамичен, а местами малость однообразен. Заданий негусто, в основном это почтовые

поручения и миссии по зачистке территории.

А в завершение в довесок к бочке меда хочется добавить еще и ложку дегтя и чуток морали. Народная мудрость гласит: кто спешит, тот людей смешит. Разработчики выпустили игру, а затем и крайне полезный патч к ней. Но, как ни странно, обещанная автокарта так и не появилась. Можно часами плясать на клавише «М», но карта так и не появится. Нехорошо.

Dungeon Lords – игра контрастов; интересные решения и даже проблески новаторства чередуются откровенными недоработками. Соответственно, и все ощущения от игры напоминают зебру – полоса белая, полоса черная...

А вот каких полос больше – это уже не мне решать.



Алексей Лещук  
и его Злобная Личина



# DUNGEON SIEGE III

Сбалансована суміш шаленого кресалова  
та якісних рольових елементів.  
Країна Ігор



PC  
CD-ROM  
SOFTWARE



GAS  
POWERED  
GAMES

Microsoft  
game studios



UBISOFT

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S and/or other countries.  
© 2005 3AT «1С». Всі права захищені.



**Название:** Constantine**Жанр:** Action**Разработчик:** Bits Studios**Издатель:** 1C**Издатель за рубежом:** SCi Entertainment**Системные требования:** Pentium IV 1,2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео**Сайт игры:** [www.constantinegame.com](http://www.constantinegame.com)**Оценка:**

8

**Графика:**

9

**Геймплей:**

6

**Управление:**

7

**Звук:**

8

# CONSTANTINE™

THE VIDEOGAME

ДО ВСТРЕЧИ  
В АДУ!

## Чтобы жизнь медом не казалась...

Чистый воздух карпатских гор задерживается в легких, наполняя кислородом всё тело. Друзья, сидящие рядом, также страдают от ужасной головной боли, воскрешая воспоминания о том, как вчера было хорошо. Сознание вот уже несколько дней в игноре... «Каким же надо обладать богатым воображением, чтобы назвать это отдыхом...» — вслух подумал кто-то сзади, но до этого уже никому не было никакого дела. Огромный мужлан за баранкой автобуса вот-вот вытащит из бардачка затертую аудиокассету с запи-

сью шансона, и можно начинать писать ему некролог. Вот такое оно, наше жалкое существование. Не всю ведь жизнь загребать мед ложкой, в самом-то деле. И рынок виртуальных развлечений прямое тому подтверждение.

## 05 25

С вашего разрешения, я упусти лирическое вступление о супостатах, питающих надежды срубить горы зелени, выпуская в свет множество игр на тему каждого второго голливудского бестселлера. Об этом уже писалось не единожды, и в очередной раз портить нервы всем, и себе в том числе,

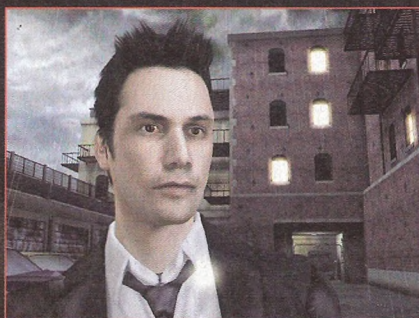
мне не хочется. Лучше давайте-ка вместе поприветствуем очередную сказку о дяденьке, который в одиночку расправляется со смертельной угрозой, нависшей над всем человечеством.

«Джон Константин». Эти слова небрежно повторяют сотни монстров, которых тот отправил в ад. Такой себе обычный смертный: в черном плаще и с парочкой пистолетов в руках, время от времени проводящий обряды, способные пагубно воздействовать на явления потустороннего мира. Говоря иными словами, «блудный сын» — шныряющий между нашим миром и адом, исполнен-

ный надежды получить туристическую путевку в рай...

Как и одноименный фильм компании Warner Bros, игра начинается с эффектной сценки изгнания злого духа из женской плоти. И лишь спустя пару минут во мне просыпаются смутные сомнения, мол, зеркало, вылетевшее в окно — это символ разбитых надежд (если у кого-то такие имелись)... Никогда бы не подумал, что Киану Ривз похож на Гарри Поттера, но стоит взглянуть на первые кадры игры — и диву даешься, откуда на твоём винте взялся этот попсовый феномен массовой культуры. Дальнейшие впечатления от геймплея такие







PC

PS2

XBOX

XBOX

Название: Fantastic 4

Разработчик: Beenox

Издатель: Activision

Жанр: action

Системные требования: Pentium 4 1,6 ГГц,  
256 (512) Мб, 64 (128) Мб 3D VideoОфициальный сайт: [www.f4thegame.com](http://www.f4thegame.com)

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

7  
8  
7  
7  
7  
6

# ФАНТАСТИКА НА ЧЕТВЕРЫХ



Определенно, статьи об играх, создаваемых по мотивам того или иного фильма, можно писать если не по единому шаблону, то хотя бы по всенародно любимому и повсеместно применяемому методу «Ctrl+C, Ctrl+V». В результате многократного повторения означенных комбинаций остается только добавить соль, сахар и глюки по вкусу, после чего полученный продукт можно скармливать широкому массам.

Игра по мотивам фильма Fantastic 4, снятого по одноименному комиксу, не слишком выходит за общепринятые рамки. Трехмерный боевичок с видом на пятую точку главного героя – или, как в данном случае, трех героев и одной героини – сделанный в максимально короткие сроки при минимальных затратах, вряд ли способен чем-то удивить прередливого игрока.

[Собственно, на этом можно было бы и заканчивать, но как назло это содержательное мини-резюме на два абзаца не годится на роль полноценной статьи, а главный редактор требует большего объема и обязательного наличия глупой, но смешной шутки. Придумать глупую шутку летом, когда все мысли курсируют где-то между пляжем, баром и дачей – задача почти нереальная. А шутить чужие шутки – неиз-

тересно. Так что дальше будет полторы страницы скучного текста. Можете смело перелистывать ☺.]

Комикс «Фантастическая четверка» – плод совместных усилий писателя Стена Ли (Stan Lee) и не менее знаменитого художника Джека Кирби (Jack Kirby). Первый выпуск комикса датирован далеким 1961 годом. Его герои – вполне типичные представители «серебряного века» комиксов, наделенные почти абсолютными, хотя и узкоспециализированными способностями, являющие истинную мощь лишь при условии работы командной.

Их сверхспособности появились в результате неприятного происшествия – радиоактивного шторма, произошедшего неподалеку от аэрокосмической станции, где обитали будущие







супергерои. Мистер Фантастик, Невидимая Леди, Человек-Факел и мордоворот Тварь и по сей день лихо спасают человечество от разнокалиберных напастей на страницах комик-буков, а теперь вот добрались и до широкого экрана. Кино получилось на редкость зрелищным и бессмысленным. В этом плане игра самую малость отстает от фильма – во-первых, зрелищности маловато, а во-вторых, принципы приставочных экшенов остаются неизменными, как сами основы мироздания. Отсюда и довольно низкая играбельность.

Размер игры впечатляет: 4 CD – это вам не шутка. Как и следовало ожидать, все диски плотно набиты роликами и озвучкой. Вся эта мультимедия радует глаз и приятно прерывает игровой процесс в самых разных местах. Есть в наличии и немало бонусов: подробная информация о героях, песни и даже несколько выпусков комиксов, что уже само по себе более чем интересно.

Качество графики можно охарактеризовать как типичное для консолей или минимально приемлемое для PC-игр.

Блеклые, невыразительные текстуры, угловатые модели, «швы» на стыке поверхностей и прочие атрибуты консольных игр, благополучно пережив портирование, отлично себя чувствуют и в небольших количествах постоянно присутствуют на экране.

Поочередно необходимо рулить всеми четырьмя героями (при этом существует возможность менять персонажа в зависимости от ситуации или стиля игры), много драться и иногда даже решать несложные головоломки.

Создатели игры очень неплохо обыграли способности



каждого из персонажей, стиль игры за каждого из них заметно отличается. Каждый из героев имеет на вооружении несколько простых ударов, из последовательности которых и состоят... ага, правильно, – комбосы. (И кому я все это рассказываю, лучше бы на рыбалку смотался. И глупую шутку до сих пор не придумал.) При наличии геймпада играть становиться намного проще и удобнее. Мистер Фантастик вовсю

орудует длинными руками и ногами, делает из них молоты и вообще отрывается по полной программе. Человек-Факел поджаривает врагов, щедро разбрасывая огненные шары направо и налево. Женщина-невидимка мастерски владеет телекинезом, а последний член команды The Thing, похожий на каменного голема, прет напролом с изяществом громадной глыбы, катящейся вниз по склону горы.

Создатели игры Fantastic 4 тоже не слишком утруждали себя утомительным процессом поиска свежих идей, а пошли по пути, проторенному много лет назад. Линейный сюжет скромно маячит на третьем плане, пока «великолепная четверка» пробивается через толпы врагов, прикрывая своими спинами очередного главаря. Боссы разнообразны, но в то же время представлены весьма типич-



ными для комиксов образчиками: страшный пришелец Blastaar, злобный колдун-некромант Diablo, ученый-психопат Puppetmaster, демон-андройд Dragonman, бешеный копатель Moleman, еще один нехороший пришелец Annihilus и, наконец, самый главный злодей

Dr.Doom.

У каждого из них сеть свои слабые и сильные стороны, но бить их придется одинаково – долго и упорно ☹.

Рассказывать больше ничего, игр подобного пошиба было, есть и будет немало. А в качестве эпилога можете перечитать первые два абзаца, потому как повторяться не имеет смысла.

Алексей Лещук  
и его Злобная Личина



**Название:** Star Wars Jedi Knights: Jedy Academy - Escape Yavin 4

**Разработчик:** Lucas Arts

**Издатель:** Lucas Arts

**Жанр:** аддоноподобный мод Star Wars: Jedy Knights

**Системные требования:** Pentium 800 МГц, 128 Мб, 32 Мб Video, полное отсутствие здравого смысла

**Оценка:** 4

**Графика:** 6

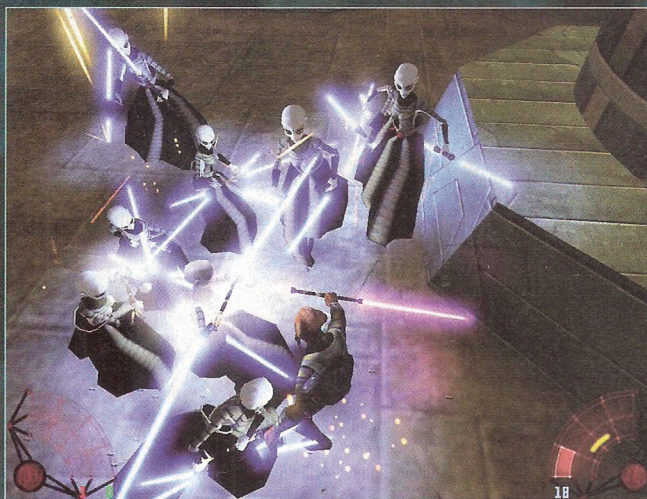
**Геймплей:** 3

**Управление:** стандарт

**Звук/ролики:** 4

**Сюжет:** 3

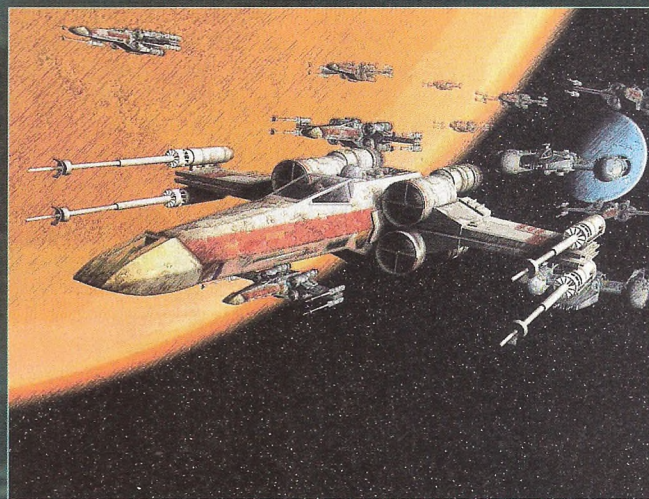
# Борьба бобра с ослом



16.10 PM - Новая Игра, запуск первый (пред-последний)

...Смотрю на окно генерации перса, и до меня начинается медленно доходить, что новые модели для игрока разработчики поленились дорисовывать (а это обидно, ибо пришлось потратить несколько минут, чтобы пересмотреть весь старый набор рук/ног/торсов). Ладно, слабаю, как обычно, любимого хумана,

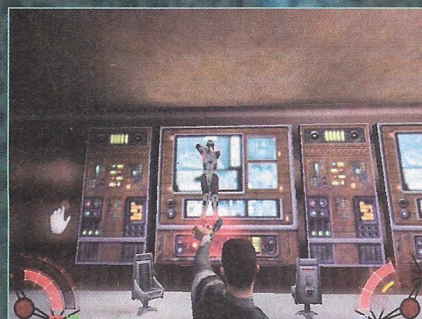
одетого во все черное, и дам ему в руки двойную саблю синего цвета (хороший меч теперь можно получить с самого начала). Трепещите имперские штурмовики и ситхи, темно-фиг-знает-какой джедай готов нажать «ОК!» и, откинувшись на спинку стула, просмотреть офигительный ролик...Хм, вроде и «ОК!» нажал, и на спинку стула откинулся, а крутящийся на мониторе ролик по-прежнему остается офигенно фиго-



вым. Рассказывает он нам очень грустную историю о том, как в прошлой части Джаден попытался шпионить скипетр Очень крутого Дядьки (мощный артефакт ситхов, который даже мертвых может оживлять, да в тетрисе послір включать), вот только попытка вышла немного неудачная. Ситхи забрали скипетр себе, вас кинули в тюрьму и затем, недолго думая, кинулись громить повстанцев по галактике! Вот

только в пылу сражений еще всех имперцев по ошибке грохнули... Слава Йоде, ситхи были лузерами – не знали о существовании загадочной расы электриков и хранили ваш лазерный меч не в закрытом оружейном блоке с кучей турелей по периметру, а в метре от ВАШЕЙ камеры.

В один прекрасный день произошел сбой в энергосистеме (а этот чудесный день настал только на пятый год







вашего шарового проживания у ситхов), и вы решили, что в камере оставаться в облом. Только камрады ситхи решили как раз наоборот и попытались вас вернуть к вашему прошлому занятию. С этого «грозного» момента и начинается бред наркомана после трехмесячного кайфа (а иначе я эту игру назвать не могу), который растянулся на тринадцать глючных левелов.

Начну сию печальную сагу с графы, дизайна моделей и уровней, а также не забуду сказать пару теплых слов о новых лазерных саблях (дизайнили новые виды сабель явные безумцы).

Здесь вам следует напомнить, что мы имеем дело с аддоном (хотя сама игра заявляет, что она – мод), и посему в движок вносили только те изменения, целью которых было ухудшить игру, а карты и скрипты, видимо, клепали обкуранные макаки. Так что не удивляйтесь, если 70 % всех объектов в игре будут стараться проникнуть сквозь стены или вас, а любой шаг, который не предусмотрели подлые девелоперы, может закончиться для вас летальным исходом. Классические примеры – мгновенная смерть при падении Мастер-джедая с высоты в 3 метра (обычно для него нипочем прыжки в высоту, в 12 раз превышающую рост обычного чела). Также не стоит сильно нарекать на то, что иногда скрипты не включаются вообще или глючат.

Дизайн левелов довольно однотипный, хотя чего я темню – он не однотипный, он просто клонированный. Сотни одинаковых темных помещений разных размеров и пещер разной глубины вызовут приступ клаустрофобии и самодефраг-

ментирования у кого угодно. И когда весь геймплей шпили сводится к простому поиску кнопок для открытия закрытых дверей (причем все они одинаковые), когда знаешь, что за дверью тебя будет ждать лишь очередная дверь и кнопка... В общем, в тебе просыпается тихий голос, который требует вцепиться зубами в клавишу и промывать гимн СССР на Луну.

И это была б еще половина всех несчастий, если бы не безумные модели существ, которые населяют



эти комнаты/пещеры. Как, к примеру, вы отреагируете, увидев маленького джаву, сжимающего двойной зелено-желтый меч, или здоровенную ящерицу с пушкой, висющую в воздухе, но крыльями не машущую. И чего только стоят толпы заключенных, которые отказываются брать в руки оружие и не используют силу, но зато с кулаками (скажем «привет!» ранним частям Дже-

дай Найтсов) несутся на толпы врагов с очень большими пушками. Вот, чуть не забыл упомянуть добрым словом AT-ST, сквозь «трупы» которых можно спокойно пробегать.

На коробочке с игрой гордо красуется надпись, что АИ был значительно улучшен. Что ж, мне нечем бить эту козырную карту разработчиков, ибо ситхами был поставлен рекорд по

прыжкам в пропасть – пять раз на карте Lake Massassi. Это, наверное, у них такая психологическая атака, типа, чтобы я смог осознать всю глубину пропасти ☺.

И, наконец, премию «Самый умный ситх года» вручаю придурку с пушкой, которого я замочил в спину из бластера (это первый вид оружия, и мне пришлось сделать выстрелов двадцать), причем за всё время процесса его медленного и хладнокровного убийства он не обернулся ни разу.

Мне не хватило терпения пройти игру, и на последние две локации я конкретно забил. Поэтому, если кто пройдет, мыльните на мейл, чем этот сюжетный бред закончился. А если кто не согласен, что это бред, то пусть мне объяснит смысл фразы Роша (для тех, кто не играл в «Академию» или играл, но забыл, напомню: проходя игру за темную сторону, мы его убили): «Я не сильно обижаюсь, что ты меня ранил, ведь я выздоровел. Смотри, у меня новый меч!» Вот только, кроме глупых фраз, Рош порадуется вас своей тупостью и очень частыми смертями (load обеспечен), плюс скриптовыми роликами, где он стоит перед открытой дверью и толкает фразу «ща взломаем» (это в самом конце Электростанции, только нужно опередить ролик с Рошем и просто открыть дверь самому).

23.48 PM – Загрузка, сбор скриншотов (запуск последней)

Лишь поиграв в эту игру, я понял, что нормального аддона к серии «Рыцари Джедай» не получилось сделать ни у кого, и эта игра станет еще одним лидером в зале позора игровой индустрии. Советую купить шпильку только безумным фанатам тупого мяса (единственное, что в игре присутствует в нормальном количестве ☺) и бесчисленных пробежек по коридорам в поисках различных кнопок.

**П.С.:** На одной из локаций на вас нападет десяток роботов со световыми саблями – ракетланчеры и высокие ящики руляют.

**П.П.С.:** Про сабли все-таки забыл сказать, но «народное» название двух из них скажет вам все – лазерный «подсветчик» и «подсолнух».





Название: Горький Зеро 2: В лучах Авроры

Разработчик: Metropolis Software

Издатель: Руссобит-М Украина

Жанр: stealth/action

Системные требования: Pentium III 1. ГГц,

256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.aurora-game.com](http://www.aurora-game.com)

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

9

8

8

8

7

7

AURORA  
WATCHING

## ПАН КОЛЯН VS СУПЕР ИВАН

Так уж исторически сложилось, что всё польское в наших краях малость недолюбливают — шляхта, крепостной строй, конфеты, паштеты и другие «радости» так просто не забываются. А заполучив в лапы игру от польских разработчиков, мы приняли негласное решение отыграть и как следует живописать все оплошности, допущенные ясновельможными панами. Но не вышло. Точнее, почти не вышло, ведь не боги горшки обжигают, верно?

В общем, никто не ищет легких путей, и «Горький Зеро 2: В лучах Авроры», принадлежащий к популярному жанру стелс-экшен, очень сильно напомина-

ет «СOLIDную Металлическую Гирию». В узких кругах эта серия известна как Metal Gear Solid или что-то в этом духе.

Сюжет закручен весьма презабавно. Все началось внезапно: в Баренцевом море по невыясненным причинам затонула российская подлодка «Комсомолец 2». В последний раз она была замечена у земли Франца-Иосифа, неподалеку от кладбища затонувших кораблей. Спецслужбы тут же бросились на поиски. После тщательного разглядывания снимков, полученных со спутника, стало ясно, что к похищению подлодки причастен злобный гений прогрессивной генетики — Яцек Парецки, засветившийся на паре снимков. Неподалеку обна-

ружилась огромная и не слишком секретная военно-научная база, которую пан Парецки отгрохал под свои незаконные нужды. (Удивительно, как это спутники до сих пор ее не обнаружили?) Захват субмарины не обошелся без новейшего шедевра сего злодея — мегатехнологического киборга по имени Супер Иван ☺.

Хитрые агенты спецслужб не долго думая решили пойти по пути наименьшего сопротивления — в ходе поисков им удалось обнаружить Николая Саливана, героя с волевым подбородком, крепкой печенью и сложным генеалогическим древом, не раз и не два спасавшего всех и вся в основном от продукции злого гения Парецки.

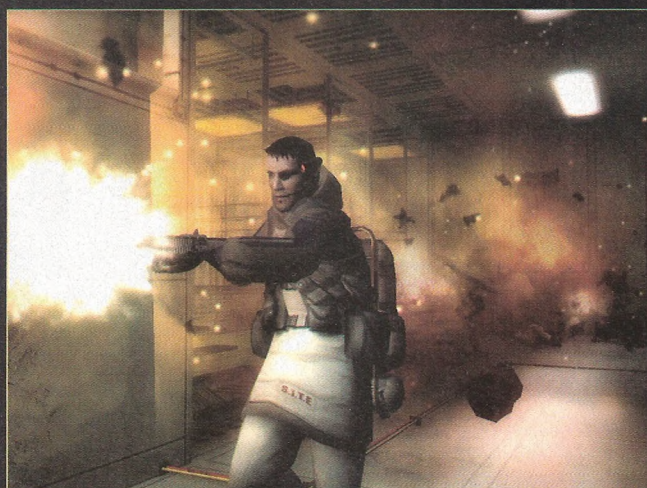
Пан Колян перебивал в счастливом неведении о делах своего давнего недруга, жил себе счастливой жизнью настоящего русского — то есть в уютном домашнем беспорядке в обнимку с бутылкой крепкого виски. Агенты обнаружили его как раз в таком хорошо поддатом состоянии. Нетрезвого героя ввели в курс дела и, не особенно церемонясь, потащили на выход. Не успел пан Саливан отойти от «вчерашнего», как оказался аккурат у ворот базы Парецки. Не мудрствуя лукаво пан Колян приступил к планомерному тихому и незаметному уничтожению живой силы противника. «Горький Зеро 2: В лучах Авроры» — как никак stealth-action, а не просто очередной «мясной гамес».





Пан Колян не настолько крут в нелегком деле сокрытия собственной персоны, как, к примеру, намного более продвинутый в этом пан Семен Фишер, но тем не менее с лихвой компенсирует это использованием плодов научно-технического прогресса. Главный герой может только прыгать, бегать, ходить и красться, производя при этом определенный шум. Никаких акробатических ужимок, просто и, по имению некоторых, местами скучновато. Недостаток грации пан Саливан восполняет за счет высокотехнологических гаджетов – ловушек, приманок и прочих прибамбасов. Загонять противников в замысловатые ловушки, чтобы потом тихо и незаметно пристрелить в затылок или воткнуть нож под ребро – очень даже интересно, нужно и полезно, ведь в наглую перестрелять всех можно далеко не всегда и не везде.

Кстати, об арсенале. Везде и повсеместно используются два вида оружия – пистолет с бесшумными или дозвучиваемыми патронами и нож системы «финка». В зависимости от си-



туации могут использоваться автомат, снайперское ружье и многое другое. Всего же пан Колян таскает в здоровенном рюкзаке за спиной тонны две всякого полезного барахла ☺. Но настоящий герой способен и не на такое.

Размеры базы пана Парецки впечатляют – это ж надо такую «конуру» отгрохать, да еще в экстремальных условиях, причем не привлекая внимание вездесущих спутников-шпионов. В общем, заметна

тенденция в наследовании «технотриллеров», где авторы описывают страсти-мордасти, благополучно отправив здравый смысл на покой.

Различные хитроумные головоломки, мини-игры и загадки приносят приятное разнообразие в игровой процесс.

Графика смотрится весьма пристойно, особенно учитывая преклонный возраст игрового движка. Картинку можно назвать невыразительной ввиду наличия огромного числа по-

стоянно повторяющихся элементов.

Звуковое оформление выполнено неплохо – русский «локализованный» перевод звучит довольно потешно, особенно в части «шутки юмора» по поводу застолья и прочих истинно русских тем.

Тексты, которые пан Колян почитывает после взлома компьютеров, тоже забавны и не могут не вызывать легкой улыбки. Однако прочитав про убийство журналиста Григория Савдзю, возникает непреодолимое желание приструнить некоторых шибко «умных» товарищей. Есть вещи, с которыми не шутят.

«Горький Зеро 2: В лучах Авроры» не обладает великим разнообразием возможностей, присущим таким играм, как Splinter Cell или Thief, ставших «лицом» жанра. Однако игра наверняка придется по душе не только истинным ценителям скрытности, но и всем любителям пострелять, у которых немного не хватает терпения.

Алексей Лещук  
и его Злобная Личина

# СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ

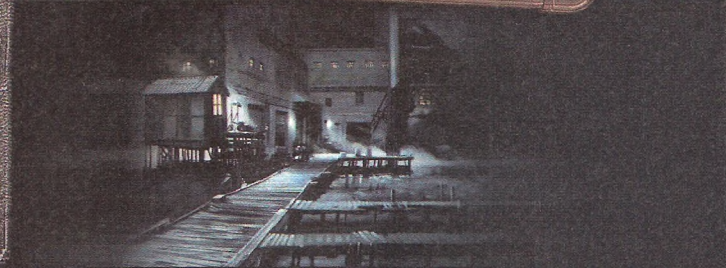
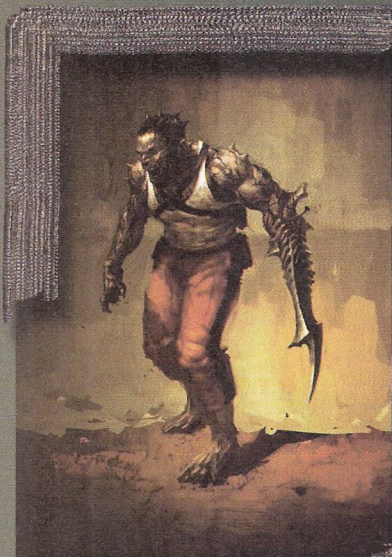
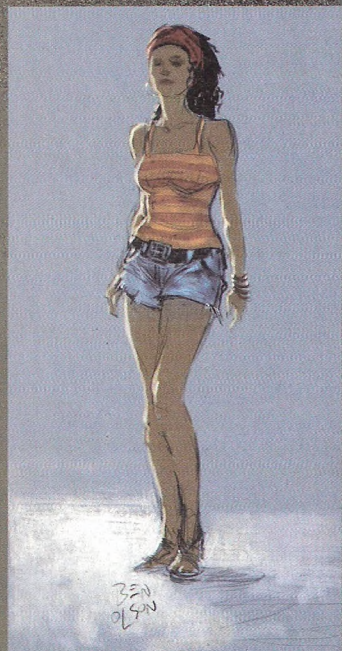
Д О Б  
= А  
2 у.о.

**IP**  
TELECOM

подробіці за тел. 238 89 89 [www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)



# THE SUFFERING TIES THAT BIND







LINEAGE II

# WCG 2005

WORLD CYBER GAMES



## Більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують гладіаторів. Зареєструйся на сайті [www.wcg.com.ua](http://www.wcg.com.ua) і візьми участь у відбірковому регіональному турі.

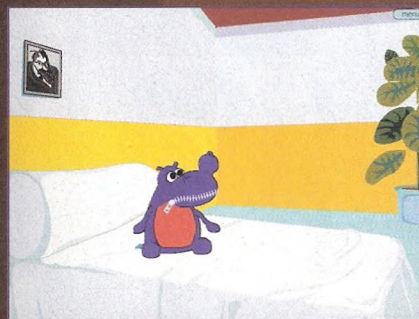
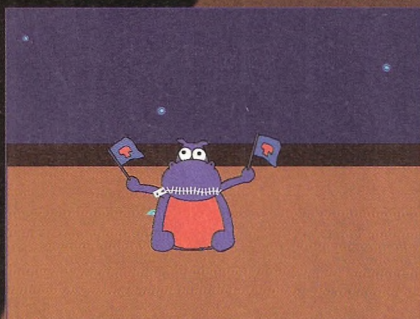
Кращі воїни віртуального простору зійдуться у фінальному поєдинку, що відбудеться 16-20 листопада у Сінгапурі

Медіа-партнери:

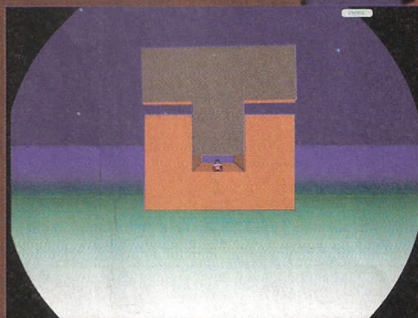


SAMSUNG





# Кашценка онлайн



**Н**е так давно попалась мне на глаза колонка в одном игровом онлайн-издании. В ней была напечатана статья «широко известного в узких кругах game-дизайнера и писателя-фантаста Грега Костикина на последнем GDC (game developer conference) в Сан-Франциско» с дополнительными комментариями автора той колонки. И сама статья, и сопроводительный текст были написаны в одном духе пессимистического настроения и испуга перед развивающимся гигантскими темпами рынка компьютерных игр. Основная идея текста заключалась в том, что теперь в каждую игру вкладываются миллионы долларов. А потому

компания-разработчики не желают рисковать с новыми мыслями и принципами, предпочитают идти проторенными путями, которые точно обеспечат им и возврат денег, и прибыль. Из всего этого следует, что будущее у нас, геймеров, очень мрачно: больше не будет никаких новаторских идей, ничего интересного, будут только сплошные клоны ранее удавшихся игр.

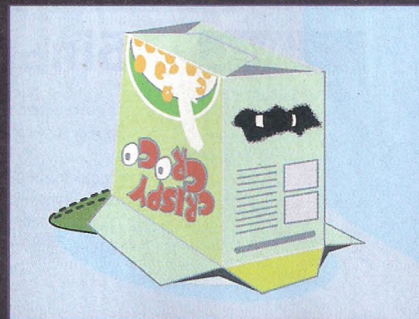
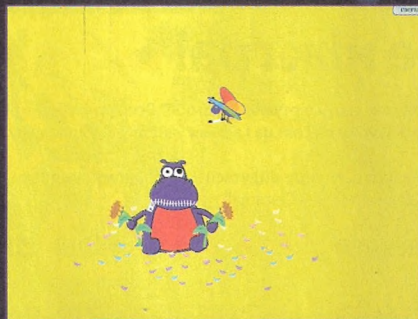
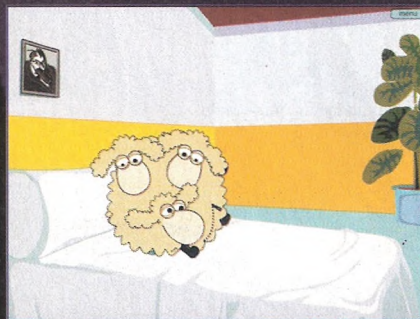
Честно говоря, перспектива малооптимистична, настолько же она и маловероятна. К примеру, у нас есть музыка, которая берет своё начало еще со времён древнего человека. Разве сейчас исчерпаны все мелодии и нет оригинальных групп и стилей? У нас есть кинематограф, которому уже

около ста лет. Разве сейчас он плох? разве не выходит каждый год множество новых хороших фильмов?.. И, наконец, у нас есть гейм-индустрия, которой всего-то лет 15–20 от роду. Так, как вы считаете, насколько быстро придет конец свежим, отличным и интересным играм? Думаю, совсем даже не в обозримом будущем, а, скорее, никогда.

И подтверждением того, что в жизни всегда есть место новой идее и жанру, что для хороших игрушек вовсе не нужны многомиллионные бюджеты и команды в сотни человек, стал LJ-пост моего друга. В посте было всего две строчки – «Кашценка онлайн! Труготично!» и линк – <http://www.parapluesch.de>.

Но этих двух строчек хватило на то, чтобы увлечь меня на целый вечер...

Флэшевая игра-мультфильм, находящаяся по вышеуказанному адресу, носит название «Психиатрическая клиника для мягких игрушек, испытывавших на себе жесткое обращение». Автор и исполнитель идеи – Мартин Китстайнер (Martin Kittsteiner). А вот жанр... его бы я охарактеризовал как «Интерактивное кино». Вам не придётся проводить аркадные бои и заниматься пиксел-хантингом, решать сложные головоломки и выстраивать многотысячные армии в боевые строи. Всё, что вам придётся делать – это наблюдать за кинематографическим развитием событий,







выступая в то же время их режиссером. Но, как и у любой игры, у вас будет конечная цель – исцеление вверенных вам пациентов.

Завязка сценария весьма проста, её рассказывает загадочный голос за кадром. Всё дело в том, что в современном

психоз, всё время прячется в коробке или дрожит под большой подушкой) и овечка Долли (раздвоение личности, не может осознать, то ли она овца, то ли собака, а иногда проявляет себя и в качестве волка). После выбора пациента начинается сама игра.

со зверюшками вы переживаете кошмарные сны под гипнозом, пытаетесь восстановить причину болезни по сюрреальным рисункам пациентов, находите соответствия в чернильных кляксах тестов Рошара, паникуете от ядовитых расцветок ком-

на каждом этапе лечения научно объясняется, что именно происходит в данный момент с пациентом (только не пугайтесь фраз вроде «сублимация при перманентном замещении личности и отождествлении себя со своим дополнением»).



мире мягкие игрушки каждый день переживают множество стрессов. И путь их побега от жесткой реальности лежит прямоиком в мир сумасшествия. А вам, как новому доктору специализированной клиники, предстоит заняться лечением пациентов, ожидающих вас в холле. Судя по онлайнновости игры, а также по тому, что пока доступны лишь три персонажа, «Клиника» является постоянно развивающимся проектом, и ей есть куда расти.

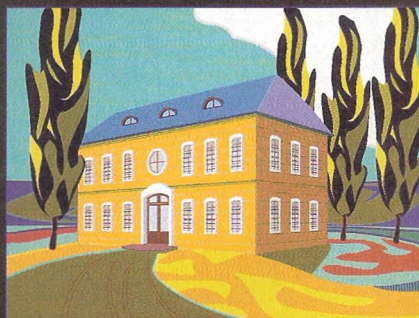
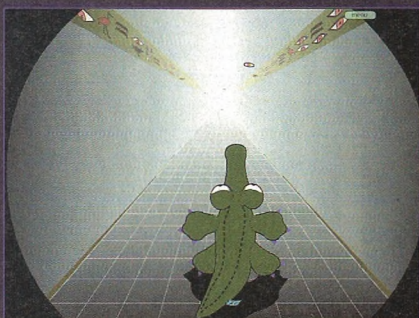
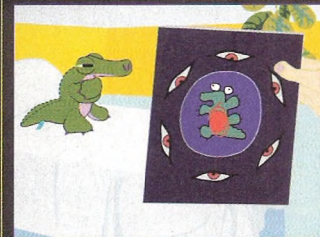
Первым вашим шагом будет выбор пациента. В игре представлены: забавный бегемотик Лило (аутизм, вот уже полгода пытается собрать фигурку из двух кусочков), крокодилчик Крокко (параноидальный

С первого взгляда может показаться, что ничего особого нет – процесс очень прост и сводится буквально к выбору того, какую методику из списка практикующего психиатра применить к вашему подопечному. Но так и должно быть в этом жанре! Игра увлекает вас именно за счет захватывающего геймплея, ставшего таковым благодаря целостной и логичной сюжетной линии. Вместе

наты после применения химиотерапии... И постепенно, как в детективе, двигаетесь к пониманию того, что же именно стало причиной нервного срыва. Причём всё это действие сопровождается великолепными, с любовью анимированными картинками, постоянно изумляющими тонким юмором и фантазией создателя. Не забудьте заглянуть и в книгу профессиональных психиатров: там

Я специально оставляю вас в неведении всех перипетий сюжета, чтобы не испортить радость от этой игры-кино. Но скажу сразу: вечер прекрасного настроения и слова «ХОЧУ ЕЩЁ!» после прохождения вам обеспечены. И это ещё одно доказательство того, что в нашем геймерском комьюнити всегда найдется место новым чудесным играм.

Восторженный)Zerkella





# Дорогая, ты еще жива?



**Название: «Мистер и миссис Смит», жанр: понятное дело**

**З**а что мы все так любим звезд Голливуда? На самом деле, я имею в виду? Внешность, актерские данные, бла-бла-бла... — не смешите меня, прошу вас. На самом деле, открою вам секрет, они — это что-то вроде индикаторов, эдакая жанровая аббревиатура.

«А что за жанр?» — «Ну, Николь Кидман».

«А что-нибудь побросалисье есть?» — «Есть Дольф Лунгрен с элементами Джеки Чана» — «О, то что нужно! Давайте два!»

Очень просто и крайне удобно. Возьмем, к примеру, последний голливудский блокбастер «Мистер и миссис Смит». Не обязательно читать скучные рецензии умников вроде меня, чтобы со-



ставить максимально полное и достоверное впечатление от этого фильма. Достаточно глянуть на афишу и прочитать, кто в главных ролях. Смотрим: Бред Питт (аббревиатура простая — «Б.П.», что означает «боевик потешный»), а также Анжелина Жولي. «А.Ж.» — Абалденая... хм... ну вы поняли, сами видали, небось. Итого у нас



получается: забавный боевичок с красивыми женщинами и нехилым бюджетом.

Продюсеры выжали из этих двух имен всё возможное, создав самое идеальное кино этого сезона. Радиус поражения, как у нейтронной бомбы. Учтено все и всё. Для мальчиков — Анжелина в нижнем белье, для девочек — обнаженный



торс Бреда. Для тех, кто любит, чтоб гремело — стрельба с двух рук и прицельные очереди из гранатомета. Тем, кто хочет похихикать — неплохие остроты в исполнении кривляки Бреда. А для тех, кто не любит, чтобы сильно слащаво — незабываемая сцена, где Питт жестко метелит ногами лежащую на полу Анжелину.

Короче, обожаю рецензировать такие фильмы. Во-первых, с ними и так всё понятно. Во-вторых, не надо напрягаться с оценкой и рекомендациями — и так всем понравится. А в-третьих, не нужно особо париться о качестве центральной части статьи. Потому что обычно такие рецензии читают лишь по краям — начало, чтобы узнать название фильма, и конец, чтобы свериться с мнением автора. Эй, халаяшки! Там в середине вы пропустили пикантную шуточку...



### НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

- SG127035 РАЗОМ НАС БАГАТО... F
- SG127264 VANGUARDE
- SG127265 Gimme! Gimme! Gimme! F
- SG126883 NIRVANA Smells Like Teen Spirit F
- SG127269 RAMMSTEIN Amerika F
- SG127269 METALLICA The Unforgiven F
- SG126764 THE PRODIGY Girls F
- SG126471 АВРААМ РУССО та одна F
- SG127368 ВЕТЛИЦКАЯ Глаза цвета виски F
- SG127367 ВАРУМ&СЛИВКИ Самая Лучшая F

### ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

- SG127437 АЛИСА Трасса Е 95 F
- SG126784 А. СТОЦКАЯ Вены-реки F
- SG126894 ВАЛЕРИЯ & СТАС ПЬЕХА
- Ты Грустишь F
- SG127365 ВАРУМ&АГУТИН
- Если ты меня простишь F
- SG126413 ВЕТЛИЦКАЯ Изучай Меня F
- SG126555 В. БУТУСОВ Девушка по городу F
- SG126773 ГЛЮКОЗА Ой, Ой F
- SG126926 ДИМА БИЛАН на берегу неба F
- SG126886 ЗАЦЕПИН и КАДЫШЕВА
- Широка Река F
- SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА О Нем F
- SG126469 КОРИН С Днем Рождения, Вика F
- SG126475 К.ОРБАКАЙТЕ Губки Бантиком F
- SG126908 ЛЮБЕ&С.БЕЗРУКОВ Березы F
- SG127256 ЛЕНИНГРАД Мамба F
- SG127308 М. БОЯРСКИЙ
- Зеленоглазое такси F
- SG127255 НАУТИЛУС ПОМПИЛИУС
- Прогулки по воде F
- SG126733 СТАС ПЬЕХА Одна звезда F
- SG127250 ТИМАТИ Плачут небеса F
- SG126812 УМАТУРМАН Проститесь F
- SG126552 ФАБРИКА Лёлик F
- SG127254 ЧИЖ на поле танки грохотали F
- SG127251 REFLEX Люблю F
- SG127252 HI-FI Беда F
- SG127307 SMASH Freeway F

### ШАНСОН

- SG127257 А.РОЗЕНБАУМ Заходите на огонек F
- SG127258 ЛЕСОПОВАЛ Я куплю тебе дом F
- SG127259 ШУФУТИНСКИЙ Третье сентября F
- SG127260 ШУФУТИНСКИЙ Старое кафе F
- SG126777 ШУФУТИНСКИЙ Наколочка F
- SG126783 М. КРУГ Золотые Купола F
- SG127261 М. КРУГ Владимирский централ F

### МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

- SG126513 12 Стульев F
- SG126551 БРИЛЛИАНТОВАЯ РУКА Помогите мне F
- SG127242 БАНДИТСКИЙ ПЕТЕРБУРГ
- Город которого нет F
- SG126512 БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ F
- SG126768 БРИГАДА Triplex F
- SG126769 БУМЕР Мобильник F
- SG127305 ДЕВЧАТА Стоят девочки F
- SG127070 КАБЫ НЕ БЫЛО ЗИМЫ Простоквашино F
- SG127306 УБОЙНАЯ СИЛА Прорвемся опера F
- SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР
- SG127309 ПЕСНЯ ЧЕБУРАШКИ F
- SG127303 ШРЕК 2 F
- SG126813 СЕКС И ГОРОД F
- SG58886 MISSION IMPOSSIBLE F
- SG126557 TITANIC F
- SG127243 ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА F
- SG127244 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН
- Моей душе покоя нет F
- SG123554 PRETTY WOMAN F
- SG120410 KILL BILL F
- SG127245 KILL BILL 2 TwiSteel Nerve F
- SG127246 СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ F
- SG127247 MORTAL KOMBAT F
- SG127304 ГАРДЕМАРИНЫ
- Ланфрен-ланфра F
- SG127248 ПРОФЕССИОНАЛ F
- SG127249 ОБЛАКА БЕЛОГРИВЫЕ ЛОШАДКИ F

### ЦІКАВІ ТА ЗНАЙОМІ ЗВУКИ

- SG107162 ФЕН ШУЙ F
- SG107164 СПІВ-ПАХІВ F
- SG107165 МЕКСИКАНСЬКА ХВИЛЯ F
- SG107167 ПОСТРІЛ F
- SG107168 ЦЕРКОВНІ ДЗВОНІ F
- SG107170 ТУПІЛ КОПИТ F
- SG107173 БАРАБАН F
- SG126440 СИРЕНА F

### СХІДНІ МОТИВИ

- SG126787 СХІДНА МЕЛОДІЯ 1 F
- SG126788 СХІДНА МЕЛОДІЯ 2 F
- SG126789 СХІДНА МЕЛОДІЯ 3 F
- SG126790 СХІДНА МЕЛОДІЯ 4 F
- SG126791 СХІДНА МЕЛОДІЯ 5 F
- SG126792 ТАМ - ТАМ 1 F
- SG126793 ТАМ - ТАМ 2 F
- SG126794 ТАМ - ТАМ 3 F
- SG126795 ТАНЕЦЬ ЖИВОТА F
- SG126796 ТУРЕЦЬКИЙ ФОЛЬКЛОР F

### ІНОЗЕМНІ ХІТИ

- SG87331 50 CENT In Da Club F
- SG111694 50 CENT P.I.M.P. F
- SG127262 ARASH Boro Boro F
- SG68948 AVRIL LAVIGNE I'm With You F
- SG112865 B. BENASSI Satisfaction F
- SG126753 B. BENASSI Hit My Heart F
- SG126571 BLACK EYED PEAS
- Let's Get It Started F
- SG126909 BLUE Curtain Falls F
- SG127267 BOSSON Eharisto F
- SG126804 B. SPEARS My Prerogative F
- SG126546 BUSTA RHYMES
- & MARIAH CAREY
- I Know What You Want F
- SG126373 DANZEL Pump It Up F
- SG126884 DESPINA VANDI
- Come Along Now F
- SG47316 BOMFUNK MC'S Freestyler F
- SG126920 EAGLES Hotel California F
- SG126808 EMINEM Just Lose It F
- SG127302 EMINEM & D12 My Band F
- SG126760 GUNTER Ding Dong Song F
- SG126922 K. MINOUE I Believe In You F
- SG115580 LIMP BIZKIT Behind Blue Eyes F
- SG115587 LINKIN PARK Numb F
- SG126898 O-ZONE De ce plang chitarel F
- SG126554 O-ZONE Dragostea Din Tei F
- SG127266 O-ZONE Nu mai tu F
- SG127268 RAMMSTEIN Du Hast F
- SG126569 RAMMSTEIN Mutter F
- SG126586 ROYAL GIGLOS
- California Dreaming F
- SG126582 SARAH CONNOR
- Just Last One Day F
- SG41292 STING Shape Of My Heart F
- SG126885 SCOOTER Shake That F
- SG103982 TARKAN Dudu F
- SG1126 TARKAN Kuzu Kuzu F
- SG52218 THE PRODIGY Breathe F
- SG126736 UEFA GIMH F

### ФОЛЬКЛОР

- SG126738 7-40 F
- SG126737 БОЖЕ ЦАРЯ ХРАНИ F
- SG126740 В МИРЕ ЖИВОТНЫХ F
- SG126747 ЛЕЗГІНКА F
- SG126739 МУРКА F
- SG126744 ПОСТОЙ ПАРОВОЗ F
- SG126741 ТИ Ж МЕНЕ ПІДМАНУЛА F

### ЖИВІ ЗВУКИ

- SG127343RN СКАЖЕНИЙ СОБАКА
- SG127344RN ФОРМУЛА 1
- SG126913RN ПЛАЧ НОВОНАРОДЖЕНОГО
- SG126914RN СЕРЦЕБИТТЯ
- SG126916RN ХОДЬБА ПО СНИГУ
- SG126917RN ШИПІННЯ СОДОВОЇ
- SG126918RN ВІДПІЛЮ ПОТЯГУ
- SG126919RN ВІДПІЛЮВКА
- SG127286RN НАДОКУЧЛИВА МУХА
- SG127288RN ОКЕАНСЬКЕ УЗБЕРЕЖЖЯ
- SG127287RN ПІОНЕРСЬКИЙ БУДИЛЬНИК
- SG127289RN ПОШУК РАДІОХВИЛІ

### НАЙКРАЩІ УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

- SG126727 АЛИБИ С чистого листа F
- SG126734 ВЕРКА СЕРДЮЧКА
- Даже если за тридцать... F
- SG126893 ВИА ГРА Мир О Котором Я
- Не Знала До Тебя F
- SG126887 ВЕРКА СЕРДЮЧКА Тук, тук F
- SG126495 Е. ВЛАСОВА О тебе F
- SG126492 ИРИНА БИЛИК Помини F
- SG126510 ОКЕАН ЕЛЬЗИ Я Іду Додому F
- SG126491 ОКЕАН ЕЛЬЗИ Дівчачи F
- SG126496 РУСЛАНА Знаю я F
- SG126498 СКРЯБІН І БІЛИК Мовчати F

СЮРПРИЗ ДЛЯ ТЕБЕ - HOT GIRLS

### КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ

SG121612 SG127850 SG127432 SG127347 SG127636 SG121920 SG127383 SG127864 SG127893 SG110777

SG127843 SG127144 SG127861 SG127384 SG127357 SG127364 SG127358 SG127854 SG125855 SG127427

SG127152 SG127345 SG127856 SG127421 SG127862 SG127184 SG127444 SG127431 SG127417 SG121629

### ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

SG127292 SG114365 SG127293 SG127295 SG127369 SG127019 SG127301 SG127031 SG127521 SG127297

### АНИМАЦІЯ

SG118311 SG117124 SG117582 SG117130 SG118306 SG118038 SG118310 SG116088 SG117126 SG117587

### ЗАВАНТАЖИТИ

Введіть код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімації посилаються завантажувачем через WAP. Для завантаження поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP. Для абонентів Київстар - 468 0 468, для абонентів УМ - 240 0000. У випадку помилкового завантаження послуга вважається наданою.

### ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні зі всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110, 5110. SAMSUNG: D410, D500, C110, C200. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. FLY: Z500; Z300. КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНІМАЦІЯ сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500, T500\*. SIEMENS: M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: 100. FLY: Z500; Z300. МЕЛОДІЇ сумісні з моделями NOKIA: всі поліфонічні моделі. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: A800, C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500. SIEMENS: A55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, GD87. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. ЖИВІ ЗВУКИ сумісні з моделями NOKIA: Z200, Z300, Z600, 3650, 3660, 5140, 6230, 6610, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600. FLY: Z500; Z300. \* не підтримують анімацію.

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Докажіться отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

УМС: Ліц. Держав'яку серії АА - 720189 від 29.12.2004р.  
Київстар: Ліц. Держав'яку МС № 001903 від 12.04.2001р.

Контент-провайдер  
ТОВ ЕСПАРТ  
м. Київ, вул. Соловйовська, 73

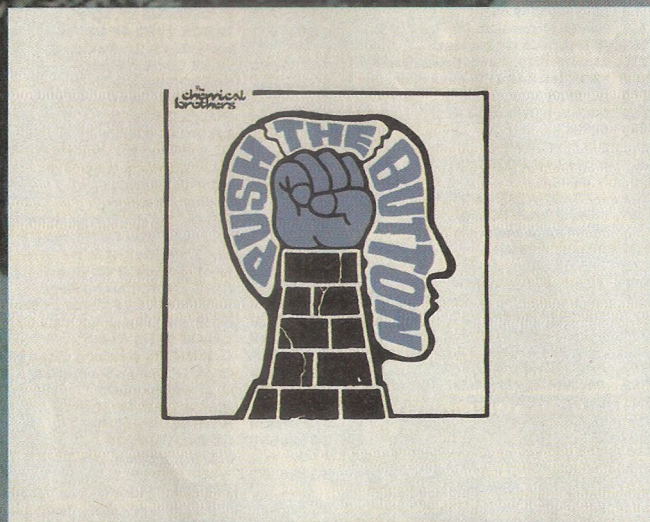


# Химическая атака на мозг

**И**х секрет прост и становится совсем очевиден, если рассмотреть их работу в сравнении с последними релизами двух других не менее титулованных электронщиков Prodigy и Moby. Prodigy, желая отвоевать назад свою корону Короля всея танцполов, пытались изо всех сил



сказать новое слово в электронной музыке. Это им действительно удалось. Только вот это слово получилось уж больно новое, потому обычные слушатели до конца так и не поняли, что же именно им сказали —



## Chemical Brothers, альбом «Push The Button»

то ли что-то очень умное, то ли просто матом выругались. Moby же, напротив, выпустил максимально прилизанную пластинку — аккуратенькую и чистенькую, как будто ее постирали новым «Аризлем». И лишь братьям-химикам удалось выдержать тонкий баланс между саунд-экспериментами и хитовой и доступной мелодикой. Это, безусловно, шаг вперед в их творчестве, но в тоже время этот диск можно

слушать без пульсирующей боли в висках.

Более того, «Push The Button» — продукт в этом отношении столь безупречный, что по идее должен нравиться абсолютно всем и у всех вызывать примерно одинаковые реакции. Chemical Brothers не стараются играть для кого-то конкретно. Им нуж-



ны души абсолютно всех землян.

И если правда то, что утверждают ученые, будто все наши мысли и чувства — это всего лишь определенные химические реакции нашего организма, тогда понятно, почему Chemical Brothers называются именно так. Только ты ставишь их диск в свой компакт-проигрыватель, как они тут же оккупируют твой мозг. И начинают вытворять с тобой всё, что взбредет в их патлатые головы. Название альбома «Push The Button» («Жми на кнопку») — это аллегория и одновременно прямой приказ. И только начинает звучать первый трек, как твои ноги и шея начинают вытворять черти что, а губы бесконтрольно расплываются в дурацкой улыбке.

В завершение хочется поклониться до земли и сказать душевное «спасибо» Тому Роулэндсу и Эду Симонсу за их замечательную работу. А еще хочется сказать... Убирайтесь из моей башки, чертовы бриташки!







# Ghibli: кухня фантазий мастера Миядзаки

Ругать нужно не меня, ха-ха, а нашего любимого шеф-повара – он делает такие деликатесы, что кто угодно может не устоять.

Мервин Пик, «Горменгаст»

**В** индустрии японской анимации на 2002 год числилось около 3500 аниматоров и 247 анимационных студий (которых в 2003 стало уже в два раза больше). Среди всей этой толпы и тонн ее продукции, словно гигантское облако-гора, возвышается студия «Гибли», на вершине которой – вечно занятый добрый дух, воплощающий сказки в реальность, – Хаяо Миядзаки.

Студия «Гибли» была создана в 1985 году, вместе с его другом и партнером на долгие годы Такахатой Исао, при поддержке студии «Tokuma Shoten». Этот второй проект успешно расцвел, в отличие от первой попытки в 1971 году, когда Миядзаки с друзьями создал студию для экранизации «Пеппи Длинныйчулок», но, не получив авторские права, закрыл ее. Формально «Гибли» является дочерней компанией издательства «Tokuma Publishing», которому принадлежат права на распространение всех фильмов сту-



дии, кроме одного – «Могила светлячков».

Богатый опыт, приобретенный в работе со студиями «Toei Animation», а потом «TMS» и «Nippon Animation», помог Миядзаки превратиться из начинающего аниматора в талантливого руководителя и режиссера. На студии Ghibli были созданы такие известные анимационные ленты, как «Небесный замок Лапута» (1986), «Наш сосед Тоторо» (1988), «Ведьмина служба доставки» (1989), «Порко Россо» (1992), «Принцесса Мононоке» (1997). Творческий путь длиною в долгие годы привел его к международному признанию, возведению в ранг «классика японской анимации», получению в 2001 году самой престижной награды – «Оскара» –



за anime «Унесенные призраками». Кроме того, Миядзаки участвовал в роли дизайнера, режиссера, сценариста, аниматора, продюсера, раскадровщика в более чем сорока разнообразных анимационных проектах. Но Миядзаки не ограничился даже этим, были отдельно созданы дочерняя студия Senior Ghibli, специально для экспериментальной и некоммерческой анимации, анимационная школа для обучения молодого поколения East Koganei Village School of Animation и Музей «Гибли», открытый для всех и посвященный мирам и персонажам, созданным на студии.

Музей «Гибли», который находится в городе Митака, западнее центрального Токио, представляет особый интерес



для всех интересующихся anime, ведь в нем воплощены в реальность несуществующие, придуманные неистощимой фантазией персонажи и места анимационных фильмов. При входе висит табличка со словами Миядзаки: «Когда вы входите в музей «Гибли», вы попадаете в сказку, в которой вы – главный персонаж». По-моему, эти слова отображают мечту каждого ребенка – стать главным героем любой истории, и эта мечта осуществляется, как только вы переступите порог. Внутри здания вас ждет лабиринт с массой сюрпризов и неожиданностей, за каждой дверью скрывается красивая тайна или готовый выскочить персонаж.

Одним из самых потрясающих героев тут является ги-







гантский мягкий кот-автобус из аниме «Мой сосед Тоторо», на втором этаже музея. Дети любят прыгать на нем, залазить внутрь в окна, дергать его и просто веселиться. Также впечатляет статуя робота из аниме «Небесный остров Лапута» высотой почти в три человеческих роста, стоящая на крыше одного из зданий среди зеленых зарослей. Он словно замер на тысячелетия, утратив свое боевое предназначение, и, кажется, стоит нажать пару кнопок или коснуться – как он оживет и протянет вам руку в шипах. Посетители обожают фотографироваться на его фоне. Существует постоянная экспозиция «Место рождения фильма», где можно ознакомиться с техникой и материалами для создания анимационных фильмов, целой кучей рисунков и скетчей. В подвальном кинотеатре «Сатурн» демонстрируются короткие оригинальные аниме. Музей может принимать одновременно только шестьсот человек, что позволяет каждому исследовать и осмотреть его наиболее полно. Официальный сайт: <http://ghibli-museum.jp>.

Порой, пересматривая аниме Миядзаки, задумываешься: каким образом столько восхитительных и захватывающих миров умещаются в фантазии автора? Как ему удается показывать такую красоту, непридуманную и человеческую, добрых героев и их нелегкие жизненные пути...



Бесспорное влияние на добрые, нравоучительные и захватывающие сюжеты оказала давняя студенческая страсть директора студии к детской литературе, а также талант, годы упорного труда и применение новых технологий. Как ни странно, Миядзаки оказался консерватором и долгое время не использовал новые достижения компьютерной техники. Его друг и партнер Такахата первым решился применить их в аниме «Heisei Tanuki Gassen Pom Poko» (1994). Миядзаки впервые применил компьютерные эффекты в 1995 году в пробном аниме-ролике на песню «On Your Mark» и, насладившись полученным результатом, во всех последующих фильмах уже использовал такие методы, как цифровой композинг, морфинг двухмерных изображений, когда программы рассчитывают фазовку между двумя кадрами – исходным и финальным, 3D-эффекты; применялись также программы для расчета бликов на движущихся поверхностях, хаотичного движения частиц, а также виртуальные камеры.

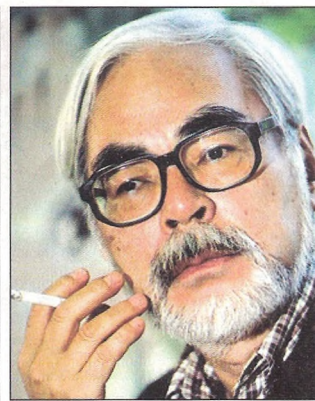
Тем не менее, даже присматриваясь, вы этого всего почти не заметите, так как Миядзаки решил сделать «такую компьютерную графику, которая была бы не похожа на компьютерную графику». После обработки каких-либо частей фильма с помощью технологий, их сразу же обрабатывали специаль-



ными программами, например Toonshader, имитирующую ручную покраску, чтобы скрыть все компьютерные эффекты качественной традиционной прорисовкой. В последних лентах «Гибли» продолжила сотрудничать с программным обеспечением компании Softimage, которая постоянно дорабатывает обновления и новые модули для еще больших возможностей аниматоров.

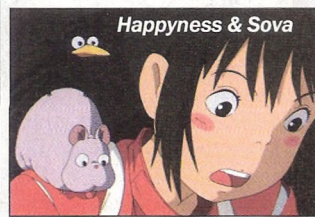
Если сравнивать со стилем рисования других аниме-студий, прорисовка «Гибли» узнается с первых кадров. У персонажей не так сильно удлинены тела, человеческие лица на удивление пропорциональны, фоны – потрясающе прорисованы и детализированы, великолепные пейзажи, от которых захватывает дух. А небесные просторы с летательными аппаратами всех мастей и модификаций – любимая тематика Миядзаки. Любовь к небу и полетам прослеживается во многих его работах. Кстати, «Ходящий замок Хоулу» – последнее аниме – также посвящено этому. Типажи героев встречаются часто, и это, возможно, является своего рода атрибутом или визиткой стиля авторов.

Тот, кто действительно жаждет окунуться в еще один сказочный мир студии «Гибли» со своим особенным населением и историей, думаю, никогда не разочаруется, так как фантазии у мастера Миядзаки хоть отбавляй.



Что касается сюжетов, то многие относят творения Ghibli к сугубо детскому аниме, тем не менее это ленты «для всей семьи». Сами сюжеты наполнены добрыми эмоциями и захватывающими приключениями героев, они несут в себе доброту, отзывчивость, понимание. Отрицательных героев практически нет, с помощью слежения за их судьбой и внутренним миром авторы показывают нам их внутреннюю красоту и положительные качества.

Очень характерная черта творений Миядзаки – достоверная передача тонких эмоций, которые вместе с персонажами испытывают зрители: ностальгия, легкая грусть, чувство вины или потери. Именно это и доказывает мастерство мэтра японской анимации, ведь эмоции показываются не только с помощью нарисованного лица героя, а всей картинке, на которую смотрит зритель. Это значит, что нужен и соответствующий фон, определенные движения, окружение героя. Вспомните известных русских живописцев, они тоже использовали подобный прием, и пейзаж картины являлся яркой поддержкой для действий героев первого плана. Именно колористика пейзажа, фона вносит в картину определенный эмоциональный окрас и влияет на восприятие зрителя. Пересмотрев аниме Хаяо Миядзаки, вам еще не раз потом захочется достать его с полки и посмотреть снова!





# Павел Хижус.

Очень коротко об очень творческом человеке

Наша жизнь похожа на реку, однако путь ей задает не мозг, а душа.

## Китайская мудрость



**В**от и закончилась выставка четвертого Международного Фестиваля рисованных историй, комиксов, манга, BD (графические новеллы) и анимации под броским названием «КомМиссия 2005», проходившая с 21 по 25 июня 2005 года в Киеве, в помещении «Центра развития моды». Ваш покорный слуга, отбегав несколько километров по выставочным залам с фотокамерой, попутно пытаясь погово-

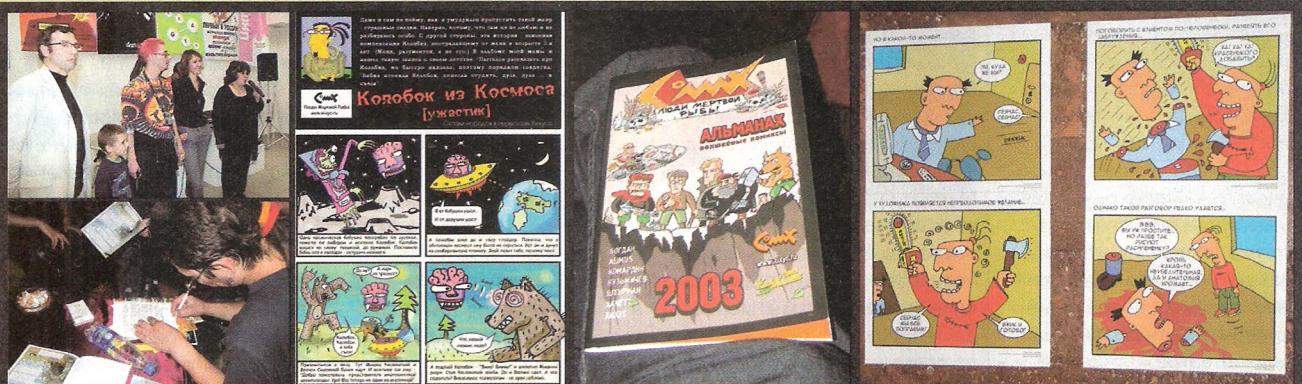
**Sova** – Привет, Павел.  
Расскажи, пожалуйста,  
немного о себе и своих  
увлечениях.

**Хихус** – Привет! О себе? И увлечениях? Да ну. У вас страниц не хватит, чтобы описать, как я жил! Ладно, шучу. Когда-то на подобный вопрос я уже отвечал одной газете, там много чего рассказал. И про своё детство, и про то, как я пионером был, и про то, как не хотел идти в комсомольцы...

### **S – А как же институт?**

**Х** – Когда я туда пришел, то попросил их показать мне закон, по которому они не принимают документов у некомсомольцев. Они сказали, что вообще-то такого закона нет. Но на дневное отделение меня не приняли, а приняли на вечернее, которое, к сожалению, оказалось армией. Но туда я не пошел. Я ведь по своей натуре – птица свободного полета. И через какое-то время, собрав свои чемоданы, я укатил

тирах. А тут возьми и появишься мы – многоликая многонациональная и разноплановая мо-  
лодёжь, которой, как это ни странно, нужно было где-то жить. В тот период много всяких казусов случилось как с местной полицией, так и с домовладельцами. Но через какой-то период и те и другие поняли, что мы просто живём в этих домах и не собираемся их разрушать. По сути, мы даже начали в них складывать свои копейки, которые с тру-



рять со всеми участниками, а иногда и посетителями, вдруг внезапно осознал, что всё, чего он здесь нафотографировал и наснимал на камеру, будет не полным, если он не сумеет отыскать звезду мегавента и поговорить с ним.

И прежде чем вы приступите к прочтению нашего с ним разговора за бокалом пива (ну что уж тут скрывать, какой комиксист не любит украинского пива!), хочу сразу заявить: я не мастер брать интервью. Но я человек, которому было интересно узнать, как такой парень, как Павел Хихус, сумел добиться в жизни того, что многие из людей, занимающихся творчеством, называют «свободным полётом над бескрайним океаном внутреннего Я».

Ну что ж, приступим.

Всё началось ещё в школе. Тогда меня больше увлекала поэзия, нежели изобразительное искусство. Я даже ходил во всякие литкружки. Однако, как сейчас помню, тогда в юношеские годы я школу ненавидел, бунтовал, за что меня из пионеров-то и погёрли. Вернее сказать, я сам от них ушёл, а когда пришла пора в комсомол вступать, они мне решили отомстить и приняли решение, что в ряды этих бравых ребят зачислят меня аж в последнем классе. Но к их великому «счастью», на комсомол я «забил» ещё раньше, чем они решили, что меня можно туда принять. Ведь, по сути, это была чистойшей воды идеологическая организация, а к подобного рода идеологии у меня ещё в возрасте бунтаря-пионера начал вырабатываться иммунитет.

в Данию, где прожил без малого восемь с половиной лет. Хотя я не всё время там жил. Правильнее было бы сказать: я там «базировался».

Где-то около года у меня ушло на то, чтобы там социализироваться. Потом я поехал в Берлин, где тогда ломали Берлинскую стену. В то время там собралась вся творческая молодежь со всего мира. Фишка была в том, что вся восточная часть города – я имею ввиду жителей восточной части Берлина – просто собрали свои манатки, побросав при этом свои квартиры, и ломанулись в западную часть. Причем забрали они только самое необходимое, а всякие там бабушкины телевизоры и пропахшие коммунистической пропагандой вещи оставили в брошенных квар-

дом могли заработать. Проще говоря, у меня тогда была свобода, которую в Советском Союзе я днём с огнём не нашёл бы. Нет, я не говорю, что я был бездельником. Ведь одной свободой сыт не будешь, поэтому хоть копейку, но приходилось зарабатывать.

Многие из моих знакомых остались там, а после объединения Германии занялись бизнесом – кто-то открыл арт-студию, кто-то – выставочные галереи, а кто – просто пивбары в стиле атмосферы на момент падения берлинской стены. Да, много творческих парней и девчонок смогли применить свои таланты в многочисленных сферах бизнеса. Главное, чтобы у тебя было желание и терпение вскарабкаться на вершину собственного Олимпа.





**S** – А у тебя есть свой Олимп? И какой у художника должен быть Олимп?

**X** – Олимп? Нет, у художника в принципе не должно быть Олимпа. Ведь тогда он превратится в эдакого карьериста. Художник, он... Он испытывает КАЙФ, когда рисует. И неважно, какой у него стиль. Главное, что он творит, и это ему нравится. Ты часто видел менеджера, который, проработав три года на своей работе, да ещё и на одной и той же должности, будет ею восхищаться? Если он нормальный человек, то его уже должно тошнить от того, чем он занимается три года подряд изо дня в день! А художник наоборот: он может годами рисовать одну и ту же картину и при этом будет восхищаться тем, что у него есть такая возможность – быть не ограниченным в своей фантазии.

**S** – Ты как-то в одном из своих многочисленных интервью сказал, что если бы не твой отец, то ты бы вряд ли стал художником.

**X** – Нет. Хотя... может и стал бы. А если серьёзно, то в далёком 1986 году мой папа порекомендовал мне попробовать заняться живописью, так как для него тогда слова «поэт» и «профессия» как-то не связывались. Вот, собственно,

с того момента я начал приучать себя к эдакому архаизму. Всё сводилось к тому, что я искал выкинутые диваны, обдирал с них ткань... Но, хочу заметить, я использовал не просто первую попавшуюся ткань, а специфическую фактурную, которая была не на многих советских диванах. После этого я натягивал её на раму, грунтовал, и на готовой поверхности рисовал свои замысловатые и порой причудливые картины. Некоторые из них я до сих пор храню у себя, а многие раздарил друзьям.

**S** – Ты где-то учился рисованию?

**X** – Я закончил художественное училище, вернее, аж целых два – одно в России, а второе в Дании. Тогда мне это казалось забавным. Честно говоря, для меня учеба – это удовольствие, она была как наркотик (в хорошем смысле этого слова). Да, пройти обучение в другой стране и посмотреть, как преподают материал там, для меня тоже было интересным.

**S** – А как ты попал в мир комиксов? Что заставило тебя, такого разностороннего человека, обратить свой взгляд на мир комиксов, который в бывшем Союзе пресекался, как только мог? Что стало

в твоей жизни той переломной чертой, которая сделала из бывшего поэта и художника профессионального стильного комиксиста?

**X** – Я много рисовал. Рисовал разные картинки и по-разному их подписывал. Одна моя картина называлась: «Вождение поцелуя на углу дома номер семь, неприятно удивившее прохожего грузина и его тень с одним глазом». А на очередной выставке мне долго и каждый раз по-новому приходилось рассказывать, что, собственно, происходит на том или ином полотне. С какого-то момента мне это надоело. Поэтому я стал делать надписи, а то и просто добавлять небольшие блоки с пояснительным текстом к происходящему на картине действию. А так как я любил рисовать картины больших размеров, примерно два на полтора, то места мне хватало с головой.

Я и предположить тогда не мог, что это можно назвать комиксом. Время от времени очень серьёзные люди мне давали понять, что я рисую самые настоящие комиксы маслом, и каждый раз предлагали не изобретать велосипед. Хотя тогда я к комиксам относился как обычный советский гражданин – отрицательно. Но однажды в Копенгагене я просто ради интереса

пошёл в библиотеку комиксов. Просто глянуть: а чем, собственно, является этот «запретный плод»? И вот когда я пришёл в этот двухэтажный особнячок, я так и выпал в осадок. Я даже не помню, сколько там времени провел, но знаю, что вышел оттуда со своей трактовкой слова «комикс». Для меня комикс – такой же жанр, как кино, только он позволяет тебе работать одновременно и с картинкой, и с текстом. Быть одновременно сценаристом и постановщиком. А во что это вылилось впоследствии, ты, наверно, уже успел заметить из происходящего здесь.

**P.S.** Мы ещё долго говорили с Хихусом на разные темы, которые то и дело затрагивали то его личную жизнь, то творческую, и в целом я сделал для себя вывод: мой собеседник – самый обычный человек. Только он формирует свой жизненный уклад, словно огромная высокогорная река, которая не поворачивает резко вправо или влево при возникновении какой-либо преграды. Он просто приостанавливается и начинает накапливать силы, чтобы подмять под себя очередную преграду. А чтобы понять, почему это происходит, прочитайте еще раз эпиграф.

Sova





# Старт WCG'2005

**Р**ано или поздно лето всё-таки приходит. Школьники избавляются от надоедливых контрольных, а студенты наконец сдают «любимую» сессию. И их жизнь наполняется сплошными развлечениями – футбол, велосипед, пляж и прочие удовольствия продолжают день за днём. Но это для обычных людей. А жизнь геймеров становится ещё более веселой: у нас появляется время не только на стандартные методы отдыха, но и на любимые компьютерные игрушки. Ведь они до этого времени простаивали на полочке только потому, что каждый день необходимо было обязательно выполнить какое-то очередное домашнее задание по геометрии или начертить чертёж по её сиквелу – инженерной графике. Летом же мы можем забыть обо всех этих надоевших «надо» и «на завтра», полностью отдавшись своему главному хобби.

Для киберспортсменов лето является вообще золотым сезоном – в летний период проходят национальные отборочные чемпионаты World Cyber Games. Этот самый ожидаемый, самый главный турнир года превращается в праздник длиной целых два месяца. Именно столько времени в наибольших городах Украины проходят региональные отборочные, завершающиеся киевским финалом с выявлением победителей, уезжающих представлять нашу страну на грандфинале WCG.

WCG'2005 в отличие от предыдущих нескольких лет началось со столицы нашей страны. До этого года невидимые режиссёры действия оставляли наш самый сильный киберспортивный город на закуску, обычно пуская его в числе последних среди всех отборочных. Теперь же планы поменялись: организаторы – компания Samsung Electronics – решили одним махом расставить все точки над «i», сразу же определив представителей стольного града на финале.

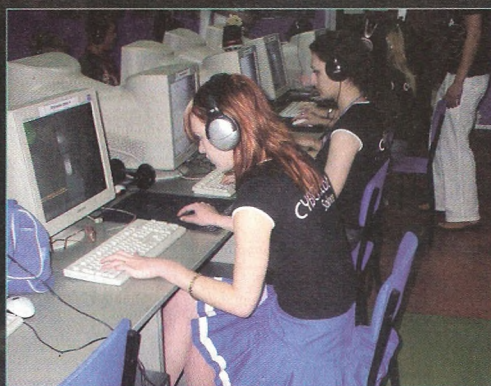
И первые отборы прошли 9–11 июля именно в Киеве.

Напомним, что в соответствии со схемой проведения WCG в 2005-м году украинские региональные отборочные проходят в семи городах: Киеве, Харькове, Донецке, Днепропетровске, Львове, Симферополе и Одессе. При этом представлено пять игровых номинаций: Counter-Strike, WarCraft, StarCraft, NFS и FIFA. На проведение турнира в каждом городе выделяются целые выходные и, возможно, дополнительный понедельник (в зависимости от общего числа зарегистрировавшихся участников).

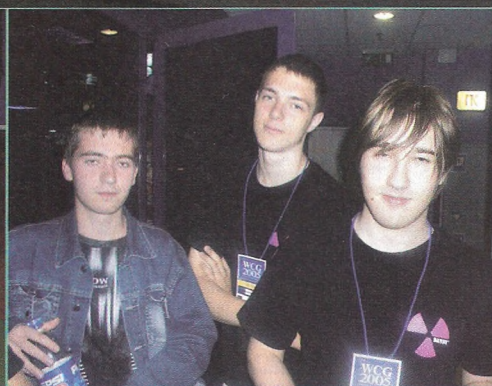
Первыми, кого принимал Киев в своём центральном клубе C-Club Metrograd, стали контрстрайкеры. Наиболее многочисленная и наиболее шумная армия поклонников сетевых батальонов оказалась всё-таки не такой страшной, как её малюют. Организаторы вздохнули с громадным облегчением, когда вместо 70+ зарегистрированных команд пришло 48. Конечно, на это и рассчитыва-

ли, ведь по опыту предыдущих лет известно, что участников регистрируется на 20–50 % больше, чем добирается до самих игр. Особенно в КС, где небольшая ссора или болезнь одного из тиммейтов способна развалить всю команду.

Впрочем, несмотря на уменьшившееся по сравнению с регистрацией число команд, игры по CS были долгими, а финалы даже пришлось перенести на следующий день. Вы можете спросить: как так, на других турнирах вроде того же ASUS Cup участвует по 60–80 тимов, а времени уходит столько же? Разгадка проста: игры WCG являются наиболее лояльными состязаниями для геймеров. Они полностью проходят по системе Double Elimination без нескольких жёстких предварительных сингловых туров, когда проигравший сразу же выбывает с чемпионата. На WCG каждый геймер и каждая команда получают два шанса стать победителем – после одного проигрыша участнику предоставляется возможность доказать свой скилл и дойти до



Солнце – новый мембер CyberCats

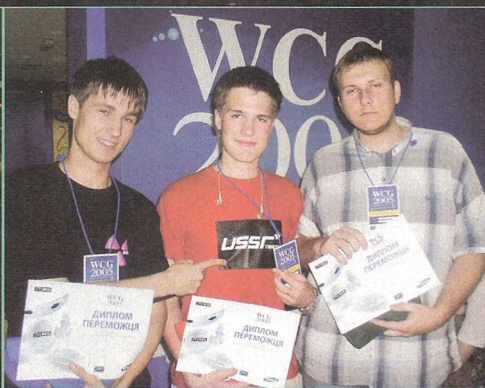


Роки, Инфьюжен и ДВЦ





Шушик и Хомяк из прк



Награждение НФС

финала по сетке лузеров. DE – самая любимая геймерами система, но в то же время она требует и больше времени на проведение. Поэтому даже на восьми игровых полях в C-club, а также при всем профессионализме и опыте по проведению крупных турниров, давно уже наработанном киевскими организаторами, состязания по Counter-Strike длились целый субботний день с небольшим доигрыванием в воскресенье.

Как всегда, не обошлось без регистрационных курьёзов. Кого-то записали как «Константинова Константина Константиновича», кто-то «не знал/забыл» о необходимости предъявления документов, какие-то NFS'ры терпеливо выстояли всю очередь, чтобы узнать (на сайте прочитать они не захотели), что на каждую номинацию выделено своё время, и их день – завтра... Впрочем, все геймеры, действительно претендующие на майку лидера, проявили нерепальную сознательность, ответственно подошли к подготовке к главному турниру года, а потому у них вся процедура подтверждения регистрации прошла без сучка и задоринки.

Из фаворитов соревнований по CS следует отметить киевские команды A-Gaming, defdumps, eXplosive, engage, nPk.maximize, pure Energy, tms, TreeZZ и Vault Division. Среди приезжих отцов отметились винницкая TEAM и херсонская Immortal. Кто из них попадёт в заветные четыре квоты прохождения в финал Украины, заранее было трудно предсказать.

Игры стартовали сразу после регистрации. При этом

в первую очередь следует отметить высокую организованность самого процесса состязаний. На матчах присутствовало достаточное число судей – практически по одному человеку на играющую команду. Они следили за ходом процесса, проверяли настройки игры, помогали участникам решать возникающие вопросы. Работала бригада админов, занимавшихся настройкой драйверов, мышей и клавиатур. Для всех геймеров Украины, которые в это время напряжённо ждали вестей о прохождении турнира в Киеве, работало HLTV, чтобы те могли по Интернету в режиме реального времени наблюдать за играми лучших KC-ров. Параллельно на gameinside.com вёлся и репортаж с мероприятия, буквально в тот же день дополнившийся демозаписями наиболее интересных игр. В общем, от самого процесса у нас остались только хорошие впечатления.

В то же время не забудем и про геймеров. Они тоже показали себя с наилучшей стороны. За те несколько лет, которые «Шпиль!» наблюдает за украинским киберспортом, в сознании игроков прошёл определённый переворот. На этом турнире не было досадных случаев с часовыми поисками неизвестно куда ушедших команд – все капитаны или просто участники в перерывах между играми заранее подходили к судьям и спрашивали, сколько у них есть времени на отдых, когда им надо быть в клубе. В то же время значительно снизилось число попыток использовать запрещённые настройки, и судьи при проверке консолей не столько

контролировали честность параметров, сколько проверяли, чтобы наиболее важные из них имели наилучшее для игрока значение, то есть чтобы у него на экране всё шло быстро и плавно, а сам игрок получил возможность отыграть в максимум своих сил. Так что нам ничего не остаётся, как просто похвалить украинских контрстрайкеров – их организованность была под стать организации самого чемпионата.

Мы не думаем, что вас бы заинтересовал полный пересказ всех игр турнира. Их вы можете увидеть на демках (на gameinside.com находится очень большое количество записей матчей), тем более в записи более чётко видна вся игра и тактические приемы команд. Мы лишь скажем, что до топовой восьмёрки добрались все фавориты турнира – на то они и фавориты. При этом страсти бушевали вовсю. Как написал потом один из наших постоянных читателей, «Такой накал страстей я даже на футболе не видел». Действительно, что вы хотите, когда, например, команда esx, проиграв свою первую сторону со счётом 14:1, смогла собраться настолько, что за вторую сторону не отдала ни одного раунда и выиграла 16:4! Вы представляете всю эту гамму чувств, когда полная безнадёжность положения переходит в выигранный матч? Вы только представьте все мысли esx и их противников! Это невозможно передать, это можно только ощутить, видя это вживую.

Впрочем, интересных моментов хватало. Вот, думаете, только новички совершают смешные ошибки? Совсем нет. Мы лично наблюдали момент,

когда в игре «отцовских» команд остались один на один двое игроков. При этом у одного прогеймера было туго со здоровьем (число 2 HP красноречиво описывает ситуацию). И что, вы думаете, произошло? Наш киберспортсмен долго и тихо ходил по de\_train, пытаясь найти противника. Пока не залез на вагон и не... спрыгнул оттуда, забыв про плачевное состояние своей полски жизни. Естественно, разбился. Восторженное улюлюканье команды противников было слышно с другого конца зала, тиммейты же просто молчали – у них был глубочайший шок. ☺

Ладно, мы не будем дальше томить вас и скажем наконец результаты игр:

1. **Amazing Gaming** – диплом + путёвка в финал
2. **Defdumps** – диплом + путёвка в финал
3. **eXplosive** – диплом + путёвка в финал
4. **engage** – путёвка в финал

На следующий день в Киеве состоялись игры по Warcraft и NFS. С первым всё было более-менее ясно – в фаворитах числились предыдущие представители Украины на грандфинале WCG'2004: SK.Hot и FuDeS)Fodder (они в итоге полностью подтвердили свой статус лучших игроков страны и взяли первые два места отборочных), а также участники команд C-Club (Fix, Ra-



zor) и Vault City (Tormentor и DWC).

Вот результаты турнира оказались немного неожиданными. **DWC** (один из наиболее стабильных и крепких варкрафтеров Киева) не смог пройти в финальные квоты, его место занял **Rocky**, приехавший проходить квалификацию аж из Кировограда. Ранее **Роки** уже показывал неплохой скилл, но вот со стабильной игрой и постоянным попаданием в призёры у него не складывалось. Поэтому третье место стало для него самого приятным сюрпризом. Что касается **Разора**, ранее постоянно проходившего в финал WCG, то на этот раз он занял лишь 5–6 место, так как вот уже несколько месяцев не тренировался в WarCraft, а был вовсю погружён в Lineage II. Что ж, как тренируешься, так и получается (так, за время турнира **Razor** смог закончить сборку очередной мегакрутой вещицы в LA ©).

Результаты WarCraft III:

1. **SK.Hot.C-club** – диплом + путёвка в финал
2. **FuDeS)Fodder** – диплом + путёвка в финал
3. **Rocky** – диплом + путёвка в финал
4. **it.Fix.C-club** – путёвка в финал

Киберспортивные состязания по NFS нас немного удручили. Номинация новая, чемпионы в Украине по ней



Крымские фанаты Варкрафта специально пришли на турнир взять автографы у клана FuDeS

пока что кот наплакал, но на отборочные в Киеве пришёл 21 человек. Указать фаворитов было практически невозможно, разве что **USSR.Neonion.C-club** и **USSR.Injektor.VC**, выделяемые по крутым клантегам Vault-City, C-club и USSR (сильнейший клан по NFS, хорошо известный за рубежом по онлайн-новым состязаниям). Но вот показательность турнира оставляла желать лучшего – в игре очень приблизительно можно было сказать, кто на данный момент выигрывает, а кто проигрывает, многие решили неудачные повороты или случайные ошибки игрока. Конечно, каждый играющий чувствовал ситуацию достаточно хорошо, но для зрителей вся игра представляла собой сплошное полотно дороги, несущееся навстречу. В общем, с первого раза мы совсем не прониклись. Посмотрим, может, потом войдём во вкус, и игра понравится.

Результаты NFS:

1. **USSR.Inj3KToR.VC** – диплом + путёвка в финал
2. **USSR.Neonion.C-club** – диплом + путёвка в финал
3. **TreezZ.Sas** – диплом

На понедельничном турнире по FIFA посещаемость была намного больше – померяться

силами пришлось аж 47 «футболистов». Оно и неудивительно, несмотря на отсутствие крупных турниров, в Киеве живет большая тусовка фифаеров, а на турниры приходит по 90 человек. Никнеймы лучших тоже были известны заранее благодаря серии предварительных чемпионатов, которые проводили клубы Trinity, Vault-City и C-club. Фаворитами считались **Evil** и **Raziel**, наиболее же интересным игроком был **Terminator** (бывший отец Quake 3, перешедший на FIFA ввиду отсутствия шутеров на WCG'2005). Матчи по FIFA действительно стоили того, чтобы их видеть, ведь у каждого игрока есть своя любимая команда и свои любимые отточенные приёмчики. Так что все игры оказались интересными благодаря уникальности геймплея соревнующихся противников.

В результате напряжённых игр были выявлены следующие призёры отборочных:

1. **Evil.C-club** – диплом + путёвка в финал
2. **Chudik** – диплом + путёвка в финал
3. **Raziel** – диплом

Старкрафт (как и NFS) оказался в списке наименее посещаемых номинаций. Но если

в случае с гонками это обусловлено небольшим количеством профессиональных игроков, то малое число пришедших старкрафтеров вызвано уже совсем другими причинами. А именно тем, что у нас, как и во всём мире, уже произошло чёткое разделение комьюнити на элиту и просто хороших игроков. Играть с элитными крафтерами невозможно – они действительно лучшие, и побеждает на турнире только кто-то из этих известных наперечет игроков. Если на обычных состязаниях такую ситуацию преодолевают, разбивая всех игроков на разные лиги (например, так делают на Украинской Лиге Старкрафта, о которой мы писали весной), то на WCG это сделать невозможно – тут чётко выбирается один-два лучших игрока Украины из всех претендентов. Поэтому часть геймеров, реально оценивающих свои силы, просто сидела дома и ожидала результатов, часть же банально работала – ведь понедельник является рабочим днём, а комьюнити старкрафтеров намного старше приверженцев других игр (ведь уже больше десятка лет прошло с момента выхода SC).

Результаты соревнований по StarCraft:

1. **Enemy.C-club** – диплом + путёвка в финал
2. **3D.Perchik.VC** – диплом + путёвка в финал
3. **GSC.Hireling** – диплом + путёвка в финал

На этом мы заканчиваем репортаж и начинаем ждать результатов отборочных в других городах и, конечно, итоги украинского финала WCG. И ещё одно: как нам только что стало известно, оперативные сводки с региональных состязаний вы сможете видеть по средам на «Новом канале», съёмочная бригада которого будет присутствовать на каждом турнире. «Шпиль!», впрочем, тоже не отстает – мы будем принимать активное участие в судействе и организации практически всех этих мероприятий. Как говорится, оставайтесь с нами, продолжение следует.

FuDeS)Zerkella



# Как тренируются профи

**Н**а киевских отборочных WCG по Counter-Strike присутствовало около полусотни команд самого различного уровня подготовки. Но лишь

несколько из них смогли отыграть достаточное число туров, вплотную подойти к призовой верхушке и влиться в список претендентов на попадание в финал игр в Украине. Причём названия всех этих команд (или, по крайней мере, никнеймы всех их участников) были нам знакомы, случайных игроков среди них практически не нашлось. Ведь для того чтобы выигрывать у крепких команд, недостаточно просто играть в CS с друзьями по сетке. Любители и профессионалы очень сильно отличаются по скиллу именно из-за разницы в подходе к игре. Прогеймеры не просто шустрят по карте в поисках ближайшего фрага. Они осваивают новые фишки вроде командных подсадов, рассчитывают время пробежек, планируют стратегию в зависимости от количества денег и числа сыгранных раундов, да и творят много других различных фишек. Для прогеймеров турнир – лишь верхушка айсберга, его же основная часть – это заблаговременная и кропотливая подготовка к состязаниям.

В этом контексте мы и решили провести небольшое интервью. Специально для тех наших читателей, которые хотят узнать, что нужно делать, дабы попасть в когорту избранных отцов. В качестве объекта опроса на киевских отборах WCG была выбрана винницкая команда TEAM, постоянно засвечивающаяся на крупных турнирах. Участники этой команды неплохо показали себя на всех чемпионатах, в которых сражались в течение этого года. Они играли практически наравне с топовыми КС-командами Украины, заставляя напрягаться любого противника – от одесских Мавериков и до харьковских

Pro100. Скилл TEAM действительно на голову выше любительских команд, а потому их опыт и стиль тренировок могут быть интересны всем игрокам Counter-Strike. Итак...

**Zerkella (Z):** Ребята, сколько времени в день вы играете и как много тренировались перед WCG?

**TEAM (T):** В среднем мы отыгрываем по три-четыре часа в день, а тренировки для подготовки к отборочным начали за три недели. Этого срока вполне хватает, чтобы набрать хороший уровень, если вы не бросали КС, а более-менее постоянно играли зимой и весной.

**Z:** Какая конфигурация машин, по вашему мнению, нужна для того, чтобы нормально играть в Counter-Strike?

**T:** Нам это сложно сказать. Честно говоря, мы не смотрим на технические параметры – мы просто знаем, в каком клубе нам хорошо, а в каком невыносимо плохо. Здесь в Киеве всё идёт просто отлично, у нас в Виннице похуже, но терпимо. Вот если бы на отборочных был CS: Source, а не 1.6, то мы бы просто не участвовали – ни один клуб у нас нормально не потянул бы Source, и мы бы просто не смогли тренироваться.

**Z:** Что самое главное, самое необходимое для того, чтобы стать «про»?

**T:** Однозначно самым главным является желание играть и стабильность тренировок. Без этого вам просто ничего не светит.

**Z:** Неужели регулярность тренировок настолько важна?

**T:** Ещё бы. Ведь если вы перестаёте играть на какое-то время, то форма теряется, и потом вы начинаете восстанавливать прежний уровень игры, вместо того чтобы набирать более высокий.

**Z:** Вы знаете числовые параметры оружия, точек попадания на теле, скорости игрока и т.д.?

**T:** Нет, у нас это компенсируется громадным опытом. Мы не знаем, но чувствуем, сколько надо всадить пулю, как быстро сходится прицел, какой разброс будет у противника после определённого времени его беспрепятственной стрельбы и т.д. Для нас все эти расчёты проходят уже на подсознательном уровне. Это приходит исключительно с опытом.

**Z:** Насколько важно иметь личные девайсы – мыши, наушники, клавиатуру? Какие можете порекомендовать?

**T:** Это всё очень индивидуально. Конечно, желательно иметь свои личные принадлежности, чтобы вы привыкли к скорости скольжения вашей мыши по вашему коврику, к расположению клавиш на клавиатуре и т.д. Впрочем, мы считаем важными только мышь и коврик. Наушники и клавиатура не столь критичны, чтобы ещё и их дополнительно возить с собой. А что касается рекомендаций... Не стоит использовать некачественные дешёвые подделки – иначе вполне возможно, что мышь в игре глюкнет в самый ответственный момент, и курсор внезапно с головы противника перескочит куда-то в небо. Лично мы в выборе мыши не нашли единого решения. У нас на вооружении находятся три мыши Logitech и две Microsoft.

**Z:** Какие карты вы знаете на «отлично» и сколько у вас основных самых любимых карт?

**T:** Для нас «наши» карты – это inferno и nuke, на них мы наиболее сильны. А на «отлич-



но» знаем все те карты, на которых проходят турниры – их около семи. На них мы помним расположение всех предметов, расстояния, углы прострела и различные фишки, которые можно здесь исполнять.

**Z:** Вы специально разрабатываете свои тактики, или же они рождаются случайно во время игр?

**T:** И так, и так. То есть, самый надёжный метод – это сидеть несколько часов и думать, как можно отыграть на данной карте. Кто из команды пойдёт направо, кто бросит дым, кто – флэш. Сразу же это всё проверяется в игре. Также часть тактик мы берём из демов других команд, в том числе зарубежных, и адаптируем под свой стиль игры и свои отточенные приёмы. Ну и, конечно, некоторые штучки рождаются при внезапном озарении просто во время игры. Мы тогда их запоминаем, а чуть позже тестируем. И либо добавляем в свой арсенал, либо отбрасываем как негодные.

Вот так строит свой подход к Counter-Strike винницкая про-команда TEAM. Мы надеемся, что их рассказ и советы помогут всем юным любителям КС в нелёгком пути повышения своего умения игры до уровня настоящего прогеймера. Надеемся встретиться на турнирах!

FuDeSjZerkella



# Дзэн-телефон, благотворительность и квесты Nokia

**К**омпания Nokia, известная своими меганадежными телефонами, последнее время стала активно проводить различные мероприятия, не переставая при этом выпускать и то, за что мы ее ценим в первую очередь ☺.

К слову, совсем недавно компания запустила новую модель телефона – Nokia 8800. Как говорят в компании, для создания мобилки они позаимствовали технологии у часовщиков и ювелиров. Собран телефон в корпусе из нержавеющей стали, который раскрывается плавным скользящим движением. Телефон очень стильный не только внешне – картину эксклюзивности и тонкости стиля дополняет музыкальное сопровождение, включая фирменную мелодию звонка Dharma от удостоенного множества наград композитора Руичи Сакамото.

Этот телефон – воплощение философии дзэн-буддистов, которые всегда стараются соблюсти баланс между формой и функциональностью. Для надежности и прочности конструкции для разных частей аппарата были выбраны разные материалы: функциональные клавиши сделаны по технологии литья под давлением, специальным образом упрочненное стекло, применяемое

в дорогих часах, обеспечивает дополнительную надежность и устойчивость фронтального дисплея к царапинам, и даже логотип Nokia на задней панели выполнен по технологии химического травления, обычно применяемой часовщиками.

Слайд-механизм Nokia 8800 является еще одной находкой функционального дизайна: благодаря пружинному механизму с двумя устойчивыми состояниями и шарикоподшипникам из нержавеющей стали, аналогичным применяемым в высококлассных автомобилях, клавиатура Nokia 8800 плавно выскальзывает из защитного корпуса, открывая скрытую камеру на задней панели.

Ясное дело, что такая цаца будет стоить тех денег, которые за нее надо будет заплатить – ориентировочная цена телефона около \$ 750.

Но не всё так просто. За красивым телефоном стоят еще и красивые идеи. В рамках программы запуска на украинский рынок телефона премиум-класса Nokia 8800 компания Nokia делает шаг в поддержку юных талантов: создает персональные фонды развития одаренных детей. Все желающие смогут присоединиться к благотворительному проекту, перечислив деньги на открытый счет персональ-

ных фондов. Персональные фонды созданы совместно с фондом «Товариство "Приятелі дітей"», который давно и активно участвует в различных благотворительных проектах.

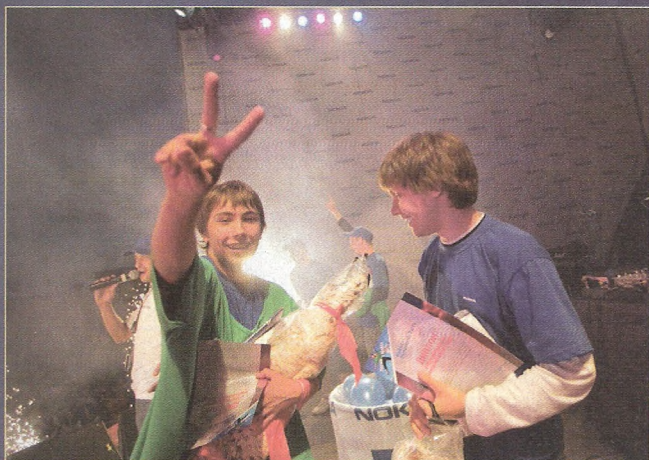
По итогам заседания специальной комиссии, возглавляемой заслуженной артисткой Украины, главным балетмейстером Национального академического театра им. Леси Украинки Аллой Рубиной, были отобраны трое талантливых детей – представителей школ-интернатов, которые в своем юном возрасте уже являются лауреатами локальных и международных конкурсов. Ими стали 11-летний скрипач Евгений Талько, ученик Одесской средней специализированной музыкальной школы-интерната им. Столярского, участник городских музыкальных конкурсов, 16-летняя Ольга Голица, ученица Киевского государственного хореографического училища, лауреат международного конкурса им. С. Лифаря (II премия) и 11-летний Роман Лопатинский, ученик Киевской центральной музыкальной школы им. Лысенко, лауреат международного конкурса им. Горовица (II премия), Тбилисского международного конкурса молодых пианистов (I премия) и международного молодеж-

ного конкурса им. М. Мазура (III премия).

Благодаря персональным фондам развития, основанным компанией Nokia, эти юные таланты получают новые широкие возможности, в том числе возможность поездок на международные конкурсы и фестивали, а также покупки новых инструментов.

В конце первого месяца лета, с 25 по 28 июня, в рамках молодежной программы «Легко з Nokia» компания Nokia провела развлекательное молодежное супершоу «Nokia Megapolis Party». Акция прошла в четырех крупных городах Украины – Львове, Киеве, Харькове и Днепрпетровске, где был проведен специальный проект, объединивший в себе шоу, квест, музыку и технологии мобильной связи. В финальном шоу «Nokia Megapolis Party» приняли участие популярные музыканты, среди которых «ТНМКонго», Mad Heads XL, «Друга ріка», а также специально приглашенный гость из Швеции, обладатель премии MTV Video Music Awards 2002 – DJ Mendez.

Самым необычным в этом всем, конечно же, был квест. Отгадывая зашифрованный маршрут, участники квеста ходили по улицам, площадям и паркам городов, в которых проходила игра. В ходе квеста им нужно было максимально проявить свои творческие и интеллектуальные способности: на каждом из этапов для участников были приготовлены неожиданные конкурсы и загадки. Впервые такой квест приобрел всеукраинский характер. В финале игры в каждом городе были определены два победителя, каждый из которых получил суперприз – новый смартфон Nokia 3230.







*мы с вами одной крови*

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №3 (9), июль

## УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

## КАТАЛОГ 500 МОБИЛОК!

WAP-ССЫЛКИ  
МОБИЛЬНЫЕ КНИГИ  
ПОЛЕЗНЫЕ УТИЛИТЫ  
JAVA-ИГРЫ

### ВЫИГРАЙ! МЕГА-ТЕЛЕФОН

один из трех Alcatel 756!  
один из пяти Alcatel 557!

ALCATEL



# Стереопара с сабвуфером, или Удачная формула 2.1

*Несмотря на развитие технологий «окружающего звука» 5.1 и 7.1, формат акустики 2.1 до сих пор остается популярным. Он прочно завоевал сердца покупателей. Ведь ни для кого не секрет, что лучше взять пару добротных колонок вместо груды пищалок. А если к этой паре добавить сочный бас? Сейчас мы вам расскажем, что из этого получится!*

**А**ктивная аудиосистема уже прочно заняла свое место в жизни всех, кто связан с компьютером. И заядлый игроман, и всесторонне развитый меломан, и даже обычный офисный житель хотят получить от общения с ПК максимум ощущений, причем не только визуальных. Уже давно в каждой системе, даже самой-самой бюджетной, имеется встроенная аудиосистема. И если когда-то она была совсем примитивной, способной более-менее пристойно озвучить разве что события в Windows, а потому, чтобы послушать музыку или со вкусом поиграть, ее нужно было менять, то современный интегрированный звук по качеству и возможностям не уступает многим недорогим звуковым картам. Компьютер, не умеющий работать со звуком, умер навсегда.

Ну, хорошо, звук теперь обрабатывают все. А выводить его куда? Чем его слушать? И не нужно говорить, что слушать будем ушами! Без маломальски приличной аудиосистемы все равно никто ничего не услышит. Значит, надо выбрать что-то, позволяющее

прилично озвучить игры, окрасить фильм и, конечно же, напомнить соседям о ваших музыкальных пристрастиях. И выбирать, поверьте, есть из чего...

Если зайти в магазин, то порой глаза разбегаются от разнообразия акустических систем, причем как от их функциональности и размеров, так и от разброса цен на устройства. Сегодня мы решили остановиться только на одном классе акустических систем, а именно на формуле 2.1, как наиболее перспективной.

«Система 2.1» – это две стереоколонки и еще одна низкочастотная – сабвуфер. Такой выбор имеет ряд преимуществ. Во-первых, система 2.1 легко подключается к любому компьютеру с любой звуковой картой, будь то старенькая стерео или современная восьмиканальная. Во-вторых, две колонки с сабвуфером легко правильно разместить в любом помещении на любом рабочем/игровом месте (это вам не та головная боль, когда нужно правильно развесить восемь колонок, чтобы получить неискаженный Dolby Surround). И в-третьих, качество

звучания, особенно низкие частоты, может дотягивать до hi-fi, причем за значительно меньшие деньги.

Вот претенденты, которые вы сможете найти в любом из ближайших магазинов (цены средние по нескольким источникам):

- 4U E-100D – 20 \$
- Creative Inspire 2.1 SBS350 – 31 \$
- Juster 3D-168D – 31 \$
- TDK XS-IV S60 – 51 \$
- Creative Inspire 2.1 T3000 – 63 \$
- Creative I-Trigue 2.1 3200 – 79 \$

Для того чтобы оценить возможности каждой из систем, мы сделали подборку аудиозаписей различных стилей и направлений – от классики до танцевальной электроники, не забыв о тяжелом роке, и прослушали это все подряд. Потом посмотрели эпизоды из фильма Люка Бессона «Такси 2» и из шедевра российской мультипликации «Алеша Попович и Тугарин Змей». Ну и в заключение поиграли «полчасика» в Half-Life 2 и Doom 3. Теперь делимся впечатлениями...

## 4U E-100D

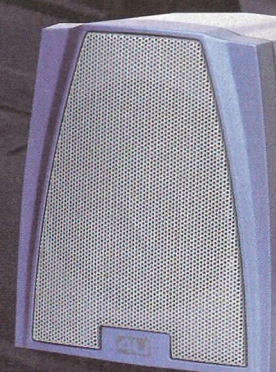
Начнем с представителей бюджетного класса. Под торговой маркой 4U, появившейся на нашем рынке относительно давно, выпускается недорогая периферийная техника, в том числе и акустические системы. Благодаря невысокой цене и приемлемому качеству, продукция этого производителя завоевывает покупателя. Вот мы и решили посмотреть, на что способны колонки за 20 \$ и стоят ли они этих денег.

Как говорится, встречаются по одежке. Упаковка проста, но информативна – позволяет, не распаковывая, получить представление как о внешнем виде, так и об основных характеристиках продукции. Комплектация, как и предполагалось по классу продукта, самая минимальная: сабвуфер, сателлиты, интерфейсный шнур и руководство пользователя на целый лист.

Сами колонки выглядят очень просто, тем не менее не квадратно-угловато, а, я бы сказал, немного «космически». Динамики сателлитов, выполненных из пластика, в диаметре 3", закрыты



## 4U E-100D



сквозной сеткой, что позволяет подвешивать их на стену.

Сабвуфер изготовлен из крепкого ДВП и пластика, выглядит не так внушительно, как хотелось бы, но вполне симпатично. Внутри он содержит низкочастотный динамик диаметром 4", а цилиндрический фазоинвертор выведен на правую панель. Сюда же (внутри сабвуфера) встроен блок питания. Все органы управления и разъемы подключения сосредоточены на задней панели, что, увы, не лучший вариант. Здесь есть тумблер включения/выключения, аудиовход в виде стандартного миниджека, гнезда левого и правого каналов, а также регуляторы громкости и баса.

У колонок есть «ножки» – поролоновые прокладки, не внушающие никакого доверия. Если на сателлитах еще можно так попытаться погасить вибрацию, то сабвуферу они явно не помогут.

#### Технические характеристики:

- Выходная мощность – RMS 12 Вт
- Динамики – два широкополосных 3" и сабвуфер 4", магнитное экранирование
- Диапазон частот – 40 Гц – 20 кГц
- Размеры сабвуфера – 184 x 193 x 206 мм
- Размеры сателлитов – 88 x 106 x 88 мм
- Вес – 3,8 кг

Результаты прослушивания. Учитывая цену комплекта, нельзя сказать, что качество звучания нас разочаровало, но... Прослушивание музыки не принесло видимого удовольствия. По пятибалльной шкале качество звучания комплекта можно было бы оценить на четыре с минусом и не более: звук немного «консервный». Низкие частоты E-100D может выдавать

внятно только при повороте ручки громкости до половины мощности, а регулятор баса вообще поворачивать более чем на 12 часов противопоказано, иначе появляется неприятное хрипение. Высокие и средние частоты воспроизводятся лучше, но и здесь есть огрехи. Тяжелее всего пришлось колонкам при прослушивании треков Benassi, Tiamat и Brooklyn Bounce – т.е. чем менее



### Creative Inspire 2.1 SBS350

шумная музыка, тем лучше. Просмотр DVD без доработки звука программным эквалайзером особого удовольствия не принес, да и с компьютерными игра-



ми справиться этим колонкам было тяжело.

Отговаривать покупателя, решившего приобрести эту систему, мы не будем – своих денег она стоит и вполне сгодится для озвучивания небольшого помещения, главное, много от нее не требовать. Если слушать тихонько, то 4U E-100D звучат вполне сносно.

### Creative Inspire 2.1 SBS350

Как известно, Creative давно занимается производством высококачественных акустических систем. Причем «высококачественные» совсем не значит «дорогие». Вот напри-

мер, Inspire SBS350 отличается от предыдущих моделей тем, что имеет черные поверхности и «махровые» сетки указывают на принадлежность к знати. Сателлиты, выполненные из пластика, могут крепиться на стену, но кажутся мелковатыми и хрупкими. Наличие пульта ДУ позволяет фибролитовый (производитель заявляет, что деревянный) сабвуфер поставить ножками на пол, тем самым добиться наилучших акустических результатов. Отсутствие разнообразных интерфейсов (только стандартный 3,5 мм miniJack) и простенький, но удобный пульт дистанционного управления окончательно убеждают в бюджетности серии, но сделано все, смею вас заверить, на совесть.

таться услышать только при уровне громкости не более 60 %, а дальше начинается обычная болезнь недорогих сабвуферов – дребезжание и хрипение. Средние частоты воспроизводятся очень хорошо, да и высокие тоже прилично, хотя при прослушивании коллектива Lacrimosa насыщенные скрипками части композиции вызывали болезненное жужжание (это удалось исправить эквалайзером).

Крепкими орешками для Inspire SBS350 оказались записи Benny Benassi, Aphrodite, Juno Reactor и Brooklyn Bounce. Кто знаком с творчеством перечисленных исполнителей, поймет, почему мы констатиру-

ем, что в играх ситуация изменилась! Поиграть удалось практически без замечаний и с большим удовольствием. Единственная рекомендация: не нужно прокручивать колесико громкости до упора. Для экономного пользователя домашнего компьютера система будет удачным выбором.

### Juster 3D-168D

Прямым конкурентом Creative Inspire является Juster 3D-168D; цена та же, но конструкция иная. Торговая марка Juster с недавнего времени начинает на нашем рынке активную борьбу за покупателя. Посмотрим, какими средствами, на примере 3D-168D.

В симпатичной коробке мы обнаружили тяжелый, несмотря на габариты, сабвуфер и пару скромных сателлитов. Так же в комплект входит интерфейсный кабель (мини-джек с одной стороны и два разукрашенные, чтобы не перепутать, тюльпаны с другой), подставки для колонок и скромное руководство пользователя. Блок питания встроены в сабвуфер, что и хорошо, и плохо: нет лишних увесистых компонентов, система удобнее в подключении и эксплуатации, но неизвестно, как этот факт повлияет на качество звука и надежность.

Вид Juster 3D-168D привлекательный. И хоть небольшие пластиковые сателлиты не вызывают бурных эмоций, то сабвуфер с выведенным вперед круглым портом фазоинвертора сразу привлекает внимание. За дизайн разработчикам можно уверенно поставить высокую отметку.

Из других особенностей хотелось бы отметить возможность крепления колонок на стену, выход для наушников на передней панели сабвуфера (что бывает нечасто), а также кнопку Bass Boost для усиления басовых эффектов.

Казалось бы, все в дизайнерском решении хорошо, но вот эргономическая направленность остается неясной. Высокие резиновые ножки и оригинально смотрящие назад динамики мощного сабвуфера, вроде, предполагают установку его на пол.



Juster 3D-168D

мер, Inspire SBS350 отличается вполне демократичной ценой. Не повлияло ли такое удешевление на качество?

Коробка, в которой продается акустическая система, добротная и красивая – бренд виден издали. Внутри упаковки: сабвуфер и сателлиты, проводной пульт ДУ, адаптер питания и руководство пользователя с регистрационной карточкой. В наборе есть всё необходимое, осталось только собрать, установить и подключить.

Выглядит собранная система строго и эффектно, богатые

### Технические характеристики:

- Выходная мощность – RMS 12 Вт
- Динамики – два по 3 Вт и сабвуфер 6 Вт, магнитное экранирование
- Диапазон частот – 45 Гц – 20 кГц
- Отношение сигнал/шум – 75 дБ
- Размеры сабвуфера – 95 x 165 x 102 мм
- Вес – 3,1 кг

Звучит эта акустическая система приятно. Хотя заявленные сочные басы можно попы-

ем отсутствие честных низких частот у этой аудиосистемы при уровне громкости выше среднего. Но вот акустическую картину SBS350 воссоздают очень хорошо, что редкость для недорогих систем.

Что же касается просмотра DVD, то тут мнения разделились. Просмотр фильма «Такси 2» еще может доставить удовольствие, но вот просмотр мультфильма не пошел. Ни эксперименты с уровнем громкости, ни шаманство с эквалайзером не позволили окончательно избавиться от какого-то металлического звучания.



Но если так сделать, тогда все плюсы функционального управления и удобство расположения разъема наушников сводятся на нет.

#### Технические характеристики:

- Выходная мощность – RMS 16 Вт
- Динамики – два 2" широкополосных по 3 Вт и 4" низкочастотный на 10 Вт
- Диапазон частот – 10 Гц – 100 Гц сабвуфер, 50 Гц – 20 кГц сателлиты
- Размеры сабвуфера – 210 x 215 x 232 мм
- Размеры сателлитов – 76 x 100 x 80 мм
- Вес – 4,2 кг

Результаты экспертного прослушивания оказались неожиданными. Обычно, если на коробке с аудиосистемой написано что-то вроде «3D Sound» или «Best for Games», между строк читаешь «для игр, фильмов и mp3», но Juster 3D-168D стал исключением из правил. Пройдя на отлично все игровые тесты и показав высокий класс в озвучивании фильмов, система споткнулась на некоторых музыкальных композициях. Прослушивание треков Komit от Juno Reactor и Slate от Aphrodite оставило не самые приятные впечатления. Особенно расстроил результат с Aphrodite – ведь это чистой воды drum&bass, именно с ним и должен был справиться хороший сабвуфер. К сожалению, на этих треках уровень громкости без фатальных последствий можно было выкрутить только на 60 %, а с нажатой кнопкой Bass Boost – не более сорока! Правда, все остальные прослушиваемые композиции звучали довольно неплохо. Включение режима Bass Boost позволяло придать живости звуку, но практически всегда требовало уменьшения общего уровня громкости.

#### TDK XS-IV S60

Переходим к рассмотрению аудиосистем подороже. Следующий объект – это уникальное творение инженеров



### Creative Inspire 2.1 T3000

TDK под названием XS-iv S60. А уникальности здесь немало: и плоские сателлиты, изготовленные по технологии SurfaceSound компании NXT, и футуристический цилиндрический сабвуфер, и интересные результаты прослушивания. Но обо всем по порядку.

Поставляется аудиосистема TDK XS-iv S60 в компактной высококачествен-

ной картонной коробке. Внутри все настолько плотно, но аккуратно расфасовано, что диву даешься – как? А ведь уместили! Набор тот же: сабвуфер и два плоских сателлита, интерфейсный шнур с двумя миниджеками на концах и руководство пользователя.

Расставив все на свои места, мы в полной мере оценили эксклюзивность кибердизайна аудиосистемы. Смотрится очень даже оригинально!

Такое произведение искусства отлично украсит рабочий стол с новеньким TFT, а главное, не займет много места. «Сателлиты выполнены по революционной технологии SurfaceSound, позволяющей заставить качественно и равномерно звучать плоские поверхности излучателя под воздействием электромагнитного возбудителя колебаний» – так написано в руководстве.

### TDK XS-IV S60







## Creative I-Trigue 2.1 3200

Отсюда оригинальный внешний вид и компактность, по причине которой разработчикам пришлось встраивать в каждую колонку противовес – для устойчивости.

Сабвуфер смотрится еще оригинальнее. Плавные овалы цилиндрической поверхности так и завораживают, так и толкают на мысль «А что, это еще и звучит?» Смею заверить вас, что звучит, звучит так, что соседям я не завидую. Все коммуникационные разъемы и органы управления находятся в нише на задней панели сабвуфера. И если для шнура это самое удобное место, то для регулятора громкости – отнюдь. Блок питания находится внутри сабвуфера, что при неграмотной разработке конструкции может негативно повлиять на звук. Но к TDK это не относится. Итак, у этого великолепного дизайнерского решения есть только один существенный минус – спрятанный от пользователя регулятор громкости, предполагающий единоразовую установку в среднее положение и дальнейшее управле-

ние программным путем из операционной системы.

### Технические характеристики:

- Выходная мощность – RMS 30 Вт
- Динамики – два плоских сателлита по 5 Вт и сабвуфер 20 Вт
- Диапазон частот – 60 Гц – 20 кГц
- Размеры сабвуфера – 152 x 406 x 127 мм
- Размеры сателлитов – 219 x 70 x 25 мм
- Вес – 5,5 кг

Несмотря на свою футуристическую внешность, аудиосистема TDK XS-IV S60 звучит на редкость хорошо. Это единственная система, которая удовлетворительно прошла все тесты на максимальном уровне громкости. Даже нагруженные басом дорожки от Benassi Bros и Aphrodite оказались ей по зубам.

Единственный негатив, оставшийся от прослушивания – придание звуковой картине некоторого механического обрамления. Этот факт

привел к разделению мнения – одним он понравился, другим напротив. Поэтому, если вы выбрали TDK XS-IV S60 или другую систему этой серии, настоятельно рекомендую найти возможность сначала ее послушать. Вдруг вы принадлежите ко второй категории? Ну а если ваш слух воспримет этот колорит, то я вам гарантирую массу удовольствия, ведь ни в играх, ни в фильмах никаких существенных недостатков звука мы не выявили.

### Creative Inspire 2.1 T3000

В среднем ценовом диапазоне выбор акустических систем производства Creative значительно шире. Начнем с серии Inspire, а именно с модели T3000, которая позиционируется как идеальная система для прослушивания музыки. Небеспричинно.

Только взяв коробку в руки, понимаешь, что держишь добротную вещь! В красиво оформленной упаковке находится богатый комплект: сабвуфер и сателлиты со съемными металлическими подставками, проводной пульт ДУ, двойной

RCA-стерео адаптер (для видеоприставок), аудиокабель, сетевой адаптер, а также инструкция по эксплуатации и гарантийный талон.

Внешность у Inspire T3000 приятная и запоминающаяся. Здесь есть на что посмотреть. Сателлиты сделаны из прочного пластика и декорированы оригинальной решеткой. Можно устанавливать на стол, можно вешать на стену. Изюминкой этих небольших колонок является начинка – вместо одного широкополосного динамика внутри находятся полноценный твитер и средне-частотник! Вот отсюда и идет рекламный слоган «Обеспечит качество hi-fi при прослушивании музыки». Ну, до Хай-Фая этим колонкам еще далеко, но на общем фоне выделиться они должны.

Деревянный сабвуфер набора Inspire T3000 тоже имеет особенности: приборная панель с левого борта, порт фазоинвертора – с правого, задняя панель совершенно чистая. Еще одним подспорьем является проводной пульт дистанционного управления с регуляторами громкости и уровня баса, а также гнездом наушников. Он позволит установить саб на пол и не чувствовать неудобств при управлении и подключении наушников.

### Технические характеристики:

- Выходная мощность – RMS 29 Вт
- Динамики – сателлиты с твитером, динамиком средних частот по 6 Вт и сабвуфер на 17 Вт
- Диапазон частот – 40 Гц – 20 кГц
- Отношение сигнал/шум – 80 дБ
- Размеры сабвуфера – 305 x 275 x 315 мм
- Вес – 5,25 кг

Наконец-то перед нами комплект, реклама которого соответствует действительности. Все эксперты остались довольны прослушиванием, а листики с оценками качества поделились поровну между отлично и отлично с минусом. Особое удовольствие принесло качественное воспроизведение аудиозаписей, не отстали также



результаты компьютерных игр и просмотра DVD.

Конструктивные особенности позволили Inspire T3000 отменно воспроизвести средние частоты и лишь с небольшими замечаниями высокие и низкие. Только на насыщенных басом треках появлялось дребезжание, правда, это при вывернутых до упора колесиках «громкость» и «bass level», но стоило только немного повернуть их назад – и звук снова становился качественным. Оптимальным положением уровня баса было приблизительно 85 %, а уровень громкости желательно не подымать выше 90 %. В таких условиях звуковая атмосфера будет оставаться чистой, близкой к естественной, без заметных искажений и примесей. Эта акустическая система без проблем озвучит объемные помещения и позволит организовать домашнюю дискотеку.

#### **Creative I-Trigue 2.1 3200**

Завершает сегодняшний обзор акустическая система I-Trigue 2.1 3200 производства Creative. Позиционируется она как самая стильная и современная, включающая ряд инноваций.

Качество и оформление упаковки неизменно креативное. Внутри самой тяжелой из всех упаковки – металлические сателлиты со съемными декоративными решетками и сабвуфер, многофункциональный проводной пульт ДУ, два интерфейсных стерео-кабеля различной длины (0,5 и 2 метра), адаптер питания, двойной RCA-стерео-адаптер (для видеоприставок), руководство пользователя и гарантийные талоны. Чем дороже система – тем богаче комплектация.

Теперь об инновациях. Сателлиты выполнены из металла и содержат три титановых микродинамика. По уверению производителя, это должно позволить получить непревзойденное качество высоких и средних частот. Признаться, верится с трудом. Но вот выглядят они потрясающе!

Что касается сабвуфера, то вид у него естественный, слегка строгий и солидный. Сделан он из дерева и должен обеспечить «детально проработанные

басы». Круглый порт фазоинвертора выведен на левую сторону, а все разъемы расположены стандартно на задней панели. Особого внимания заслуживает усовершенствованный пульт дистанционного управления. Теперь здесь, кроме понятных регуляторов громкости и баса и гнезда стереонаушников, присутствует линейный вход, позволяющий легко подключить к системе любой проигрыватель. Помимо этого, все регуляторы подсвечены синим неоновым светом. Внешний вид, комплектация, удобство в эксплуатации и качество – вот особенности I-Trigue 2.1 3200.

#### **Технические характеристики:**

- Выходная мощность – RMS 35 Вт
- Динамики – сателлиты по 8 Вт и сабвуфер на 19 Вт
- Диапазон частот – 30 Гц – 20 кГц
- Отношение сигнал/шум – 80 дБ
- Размеры сабвуфера – 325 x 285 x 275 мм
- Вес – 5,9 кг

К сожалению, прослушивание I-Trigue 2.1 3200 вызвало некоторое разочарование. Сабвуфер несомненно стал работать лучше, наполняя пространство сочным мощным басом, но вот с воспроизведением таких же мощных и при этом точных средних частот титановые микродинамики справиться не смогли, хотя обеспечили приличные высокие (загнать их в угол партиями скрипок у Lacrimosa таки удалось).

Еще одним нюансом системы стало то, что приходилось буквально под каждую композицию и задачу подбирать оптимальные параметры, вращая регуляторы, чтобы не было искажений. Благо, хоть пульт управления под рукой, спасибо разработчикам. Но если не ставить себе цель достать всех соседей, т.е. колесико громкости не крутить до упора, а остановить его на уровне 60–65 %, то качество звука будет отменным. При таких настройках I-Trigue 2.1 3200 подойдет для озвучивания среднего, а возможно, и большого помещения.

## **Выводы**

В первой части статьи мы рассказали о недорогих решениях, доступных каждому, но отпугивающих некоторой внешней простотой и невысокими заявленными параметрами. В этом ценовом диапазоне нельзя дать однозначного совета, что покупать – пусть каждый решит для себя сам. Наиболее симпатична нам показалась система Creative Inspire 2.1 SBS350.

Вкратце приведем все достоинства и недостатки протестированных аудиосистем.

#### **4U E-100D**

##### **Плюсы:**

- + приятный дизайн
- + неплохие средние и высокие частоты
- + низкая цена

##### **Минусы:**

- регуляторы на задней панели
- вместо ножек поролоновые прокладки
- слабый сабвуфер
- нет пульта ДУ
- порой неестественное звучание

#### **Creative Inspire 2.1 SBS350**

##### **Плюсы:**

- + эффектный дизайн
- + приятное звучание
- + пульт ДУ
- + демократичная цена

##### **Минусы:**

- нет честных низов
- средние частоты глуховаты

#### **Juster 3D-168D**

##### **Плюсы:**

- + оригинальная конструкция сабвуфера
- + выход стереонаушников на передней панели
- + мощные резиновые ножки у сабвуфера
- + отличное озвучивание игр и фильмов

##### **Минусы:**

- неудобство управления при установке на пол
- посредственное качество воспроизведения аудиозаписей
- недостаточно естественный звук

Во второй части материала представлены решения подороже. Тут хотелось бы выделить Creative Inspire 2.1

T3000 как оптимальное по соотношению цена/качество/удобство. У остальных претендентов тоже есть свои плюсы. TDK XS-iv S60 является однозначным победителем в «конкурсе красоты» – действительно необычное дизайнерское решение. Да и звучит XS-iv S60 очень хорошо. Самым мощным и качественным басом обладает творение Creative: I-Trigue 2.1 3200.

#### **TDK XS-iv S60**

##### **Плюсы:**

- + необычный запоминающийся дизайн
  - + мощный бас
  - + компактные сателлиты
  - + высокое качество звучания
- ##### **Минусы:**
- неудобство управления при установке на пол
  - отсутствует пульт ДУ
  - придание звуку характерной окраски

#### **Creative Inspire 2.1 T3000**

##### **Плюсы:**

- + в комплекте есть все необходимое
- + приятный внешний вид
- + удобный пульт ДУ
- + естественный качественный звук

##### **Минусы:**

- незначительные искажения низких и высоких частот при высоком уровне громкости

#### **Creative I-Trigue 2.1 3200**

##### **Плюсы:**

- + исчерпывающая комплектация
  - + оригинальная конструкция сателлитов
  - + удобный многофункциональный пульт ДУ
  - + очень мощный и качественный бас
- ##### **Минусы:**
- посредственное воспроизведение средних частот
  - немного завышенная цена

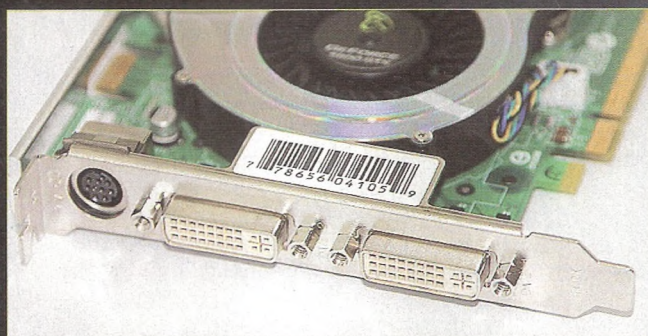
Акустические системы представлены в тестовую лабораторию компаний **ПФ Сервис** ([www.service.dp.ua](http://www.service.dp.ua))

**Александр ЧЕРНОИВАН,**  
[alexvd@3dnews.ru](mailto:alexvd@3dnews.ru);  
**Владимир БАРАНОВСКИЙ,**  
[vladimir@comizdat.com](mailto:vladimir@comizdat.com)



# Новый зверь от NVIDIA

**В** середине июня этого года компания nVidia представила свой новый графический процессор GeForce 7800 GTX (кодовое название G70) и, как ни странно, он практически сразу же появился на прилавках магазинов. Объявленный на презентации процессор NVIDIA GeForce 7800 GTX – это комбина-



## Спецификация GeForce 7800 GTX

- техпроцесс производства: 0,11 мкм;
- частота чипа/памяти: 430МГц/1200МГц;
- число транзисторов: 302 млн.;
- шина памяти: 256 бит;
- пропускная способность памяти: 38,4 GB/s;
- используемая память: GDDR3;
- количество пиксельных конвейеров: 24;
- количество вершинных шейдеров: 8;
- два встроенных RAMDAC по 400 МГц каждый;
- интерфейс: PCI Express x16;
- поддержка API DirectX 9.0c и OpenGL 2.0;
- поддержка технологий CineFX 4.0, IntelliSample 4.0 и 64-разрядной фильтрации текстур.

ция технологий для создания принципиально новых визуальных эффектов, включая поддержку NVIDIA SLI, NVIDIA PureVideo, Microsoft DirectX 9.0, Shader Model 3.0, алгоритмов сглаживания. Кроме этого, в новом проце полностью изменена подсистема NVIDIA CineFX 4.0, она обеспечивает фантастическую производительность с вдвое большей скоростью шейдерных операций на базе вычислений с плавающей точкой по сравнению с предыдущим поколением. С обновленным шейдерным движком GeForce 7800 GTX GPU дает 30-процентный прирост скорости выполнения шейдерных операций до 200 гигафлоп, что в играх проявляется в виде качественного изображения при высоком разрешении экрана.

GeForce 7800 GTX является единственным GPU с поддержкой новой функции – HDR освещения. Эта функция позволит разработчикам игр использовать HDR, чтобы получать цвета, освещение и тени кинематографического качества, а нам – чтобы наслаждаться результатом их творений.

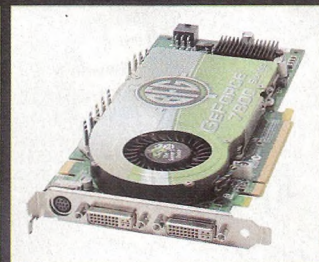
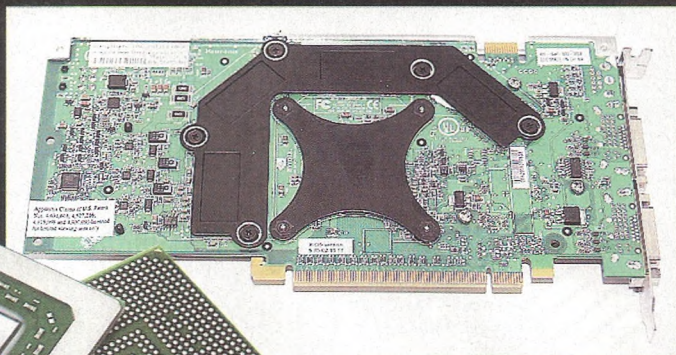
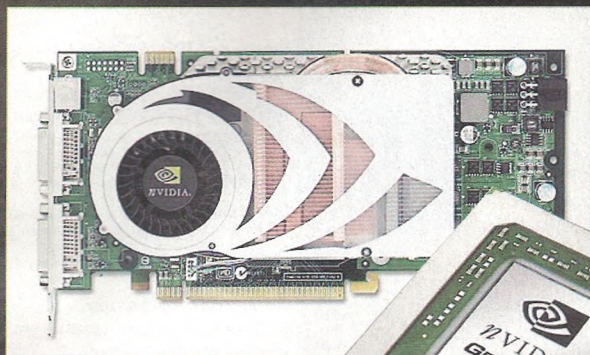
Помимо HDR, процессор GeForce 7800 GTX дает новые возможности по качеству изображения, такие как «суперсэмплинг» и «мультисэмплинг» с учетом прозрачности. Благодаря этим новым методам появилась возможность применять навороченное сглаживание не только к краям полигонов, но и к самим сценам. Эти новые технологии сглаживания помогают повысить качество сцен, в которых используются прозрачные

и полупрозрачные объекты (вода, преграды и растительность).

Графические процессоры GeForce 7800 GTX также поддерживают технологию NVIDIA SLI, позволяющую объединить мощности двух графических процессоров в одной системе для получения повышенного уровня производительности. А еще чип поддерживает технологию NVIDIA PureVideo, которая позволяет получать превосходное качество картинки и точные, четкие цвета на всех HD ATSC видеоформатах. Благодаря этой же технологии появилась возможность отображать DVD и другие видеоформаты с высокой четкостью и без помех изображения на мониторах с прогрессивной разверткой, начиная от компьютерных экранов и заканчивая широкоэкранными HDTV.

Одновременно с презентацией GeForce 7800 GTX компания NVIDIA объявила о выходе нового графического драйвера NVIDIA ForceWare Release 75 с сертификацией WHQL. Новый драйвер работает с более чем семью операционными системами и более





чем с 250 продуктами NVIDIA. Новый драйвер имеет поддержку OpenGL 2.0, улучшенное управление SLI-профилями и режимами рендеринга, улучшенную функциональность видео, включая определение и коррекцию обратного пересчета кадров 2:2, деинтерлейсинг HD 1080i, поддержку HDCP.

Все эти слова и технические термины малоинтересны для настоящего геймера. Другое дело сам продукт обсуждения. Итак, видеокарта GeForce 7800 GTX от компании XFX снабжена PCI Express x16 интерфейсом, 256 Мб памяти GDDR3, двумя DVI-выходами и VIVO-интерфейсом (Video In/Video Out). Примечателен тот факт, что сама

карта плоская и поэтому не перекрывает соседний PCI-слот, как это стало «модно» делать последнее время. Кроме этого, видеокарта с новым чипом может похвастаться очень тихим охлаждением. Уровень

шумов, создаваемых вентилятором, не превышает 38,2 dB, и при закрытом корпусе видеокарта практически не слышна. Заметим, что вентилятор у данной видеокарты вращается медленнее, чем на предыдущих моделях.

Что касается производительности, то здесь все на самом высоком уровне. При максимальных настройках графики XFX GeForce 7800 GTX достигал очень высоких, практически невероятных показателей. Так, например, в DOOM 3 при максимальных настройках графики наблюдаются 66,4 fps, в Far Cry – 76,3 fps, и в Half-Life 2 – 60,7 fps. В целом плата показала уровень производительности на 23 % выше по сравнению с самыми быстрыми High-End моделями. К сожалению, наш тестовый компьютер с центральным процессором Intel 3,4 ГГц, 1 Гб оперативной памяти и Raid-массивом 0-го уровня является слабым для такой высокопроизводительной платы. Поэтому предполагаем, что на более мощном компьютере плата могла бы в некоторых моментах превзойти GeForce 6800 Ultra более чем на 50 %. Что касается синтетических тестов, то здесь дела обстоят не так уж и безоблачно. На том же 3DMark'05 видеокарта GeForce 7800 GTX показала результат 7703 условные единицы, а в режиме SLI – 12070. Результат, конечно, не радующий, но придется с этим мириться. Правда, есть инфор-

мация, что при разгоне до частот 500/1300 GeForce 7800 GTX набирает уже 9000 очков, что превосходит результат GeForce 6800 Ultra в режиме SLI.

Отдельно остановимся на требованиях к блоку питания: для работы потребуется как минимум 400 Вт PSU или 500 Вт для SLI.

Что касается цен на данную продукцию... слабонервным просьба не смотреть. В Европе данная видеокарта уже продается, цена на видеокарту от Asus – 570 Евро, Gigabyte – 550 Евро, MSI – 580 Евро и XFX – 570 Евро. И это только одна видеокарта. Для того чтобы стать счастливым обладателем «слай» из двух видеокарт GeForce 7800 GTX, придется выложить кругленькую сумму не только на сами акселераторы, но и на покупку соответствующего блока питания. Кроме этого, для полного раскрытия потенциала нового чипа остальные компоненты системы должны полностью соответствовать видеокарте. Говоря проще, в первую очередь придется потратиться на мощный процессор. А удовольствие сие далеко не из самых дешевых.

Наиболее разумный вариант на данный момент – не оголтелая погоня за

только появляющимися в продаже платами 7800GTX, а терпеливое ожидание R520, анонс которого ожидается в конце лета. В конце концов, даже если канадский флагман нового поколения не оправдает ожиданий и покажет себя не столь хорошо (что, в принципе, сомнительно, так как на данном этапе он просто не может себе этого позволить), к этому времени и ассортимент GeForce 7800GTX расширится, и цены будут более адекватными. Если же цена вас совсем не волнует, а апгрейд раз в месяц – обычное дело, то наилучшим и наиболее производительным вариантом на данный период времени является SLI-конфигурация на базе 7800GTX, которая предоставляет изначально более производительные решения, нежели платы предыдущих поколений.

Андрей Душко

Для размещения рекламы в рубрике «Реальный базар» звоните (044) 501-9355

**КОМП'ЮТЕРИ та КОМПЛЕКТУЮЧІ**

Київ, вул. Білоруська, 8  
магазин «Каприз»

pc-hard@i.kiev.ua  
www.pc-hard.com.ua

**455-90-71**

ЧП «Петрук»

■ РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР



№8

## Demo

SpecForce  
Avencast

## Video

Heroes of Might and Magic V  
Age of Empires 3  
Fallen Earth

## Патч

Battlefield 2  
SudekiICQ для мобільного телефона  
Мобильные книгиРеплеи игр WCG 2005 UA,  
ESWC 2005

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

- Heroes of Might and Magic V
- Age of Empires 3
- Fallen Earth
- Battlefield 2
- Sudeki

WCG 2005 UA  
ESWC 2005

## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

## Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

000 «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интеграл» г. Киева,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте

доставочную карточку  
и копию чека об оплате  
по адресу: 000 «Декабрь»,  
пр. Победы, 53, г. Киев,  
03680

3. Если есть вопросы, звони:  
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

## ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

| Журнал без диска |  |                             |      | Журнал с диском |  |    |      |
|------------------|--|-----------------------------|------|-----------------|--|----|------|
| Да!              |  | 5                           | 4,80 | Да!             |  | 5  | 6,0  |
| Да!              |  | 6                           | 4,80 | Да!             |  | 6  | 6,0  |
| Да!              |  | 7                           | 4,80 | Да!             |  | 7  | 6,0  |
| Да!              |  | 8                           | 4,80 | Да!             |  | 8  | 6,0  |
| Да!              |  | 9                           | 5,0  | Да!             |  | 9  | 7,0  |
| Да!              |  | 10                          | 5,0  | Да!             |  | 10 | 7,0  |
| Да!              |  | 11                          | 5,0  | Да!             |  | 11 | 7,0  |
| Да!              |  | 12                          | 5,0  | Да!             |  | 12 | 7,0  |
| Да!              |  | Спецвыпуск №2 «Читы и коды» |      |                 |  |    | 11,0 |
| Да!              |  | Спецвыпуск №3 «Все об RPG»  |      |                 |  |    | 11,0 |
| Да!              |  | Спецвыпуск №4 «Читы и коды» |      |                 |  |    | 11,0 |
| ИТОГО            |  |                             |      |                 |  |    |      |

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_

## «Шпиль!»

Видається російською мовою;  
щомісячно: від травня 2001 р.  
№ 8 (45), серпень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор  
О.О. Юревич

## РЕДАКЦІЯ

Головний редактор  
М. Писаревський  
Редактор  
О. Лішук  
Літературний редактор  
Ю. Тимошенко  
Дизайн та комп'ютерна  
верстка  
О. Заславська  
Фотокореспондент  
М. Смоляр  
Відділ реклами  
О. Сепітий  
Відділ збуту  
І. Краснопольський  
О. Нікіфоров  
Зав. виробництвом  
Ю.О. Курніков  
producer@comizdat.com

## Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються  
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність  
та зміст рекламної інформації несе  
рекламодавець.

Підписано до друку 15.07.2005.

Наклад 24 900 прим.

Видруковано з готових фотоформ  
ТОВ «Декабрь» у друкарні  
«Новий друк».  
Зак. №05-4155

Друк офсетний  
Формат 60х90/8  
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне  
поліграфічне виконання несе  
друкарня «Новий друк»  
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,  
тел. (044) 552-80-50.

Технічну підтримку редакції забезпечує  
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:  
ТОВ «ДЕКАБРЬ»  
Україна, 03680, м. Київ-680,  
просп. Перемоги, 53,  
Тел./факс: (044) 501-9355  
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004  
Засновник – С.М. Костюков  
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання  
матеріалів у будь-якій формі можливе  
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано  
рекламні матеріали фірм-виробників  
та матеріали з сайтів:  
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,  
www.gamespot.com, www.gamesville.com,  
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852  
з CD-диском – 01727





# Зателефонуй мені на номер 511 Відправлю будь-яку мелодію з каталогу на твій мобільний

ІНСТРУКЦІЯ ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ

► **Поліфонічні мелодії:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії, де X заміни на 511 відправ на номер 10659 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE; на номер 138 якщо ти абонент Golden Telecom  
► **Мономелодії:** для отримання відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії, де X заміни на 2 для телефонів Nokia, Samsung, для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X заміни на 3; для телефонів Siemens X заміни на 4 і відправ на номер 10659 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE, на номер 038 якщо ти абонент Golden Telecom

► **Стереополіфонія:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер 4455 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE  
► **Мелодії з голосом:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер 10899 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE  
► **Суперзвук:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвуку на номер 10659 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE  
► **Логотипи, листівки:** для отримання відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу або листівки і відправ на номер 10659 (Обов'язково! Для замовлення логотипів заміни X на 2

для телефонів Nokia; для телефонів Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X заміни на 3) якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE, на номер 038 якщо ти абонент Golden Telecom. Логотипи Siemens Golden Telecom не підтримують.  
► **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE, на номер 138 якщо ти абонент Golden Telecom  
► **Java-ігри:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 5599 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE  
► **Анімація:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з ко-

дом анімації на номер 4455 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE  
► **Фан-відео:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер 5599 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE  
Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери 10659 – 5 грн. з ПДВ, 4455 – 8 грн. з ПДВ, 10899 – 9 грн. з ПДВ, 5599 – 15 грн. з ПДВ, 038 – 0,55 USD з ПДВ, 138 – 0,95 USD з ПДВ. Отримання – безкоштовно. Для отримання WAP-послуг необхідно активувати та налаштувати WAP. Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на [www.fishka.com.ua](http://www.fishka.com.ua), повний каталог сервісів на [wap.fishka.com.ua](http://wap.fishka.com.ua)

## ПОЛІ ТА МОНОМЕЛОДІЇ 10659

### РЕКОРД З ПРОДАЖУ В ЄВРОПІ!

|                   |                                 |                   |
|-------------------|---------------------------------|-------------------|
| Crazy Frog        | Axel F                          | X 9153478         |
| Crazy Frog        | Porcorno                        | X 9153578         |
| Crazy Frog        | Pump up the Jam                 | X 9153878         |
| Candy shop        |                                 | 50 Cent X 9116178 |
| Amel Bent         | Ma philosophie                  | X 9144878         |
| Akon              | Lonely                          | X 9146478         |
| ATB               | Believe in me                   | X 9144778         |
| Gorillaz          | Feel good inc                   | X 9124178         |
| Global Deejays    | What a feeling                  | X 9144278         |
| David Guetta      | The world is mine               | X 9124078         |
| Coolio            | Gangstas paradise               | X 9141278         |
| Ja Rule           | I'm real                        | X 9099278         |
| Kristian Leontiou | Some say                        | X 9144078         |
| Lemar             | If there's any justice          | X 9145978         |
| Metallica         | Frantic                         | X 9098078         |
| Narcotic Trust    | When the dawn breaks            | X 9126878         |
| N-Trance          | I'm in heaven                   | X 9144978         |
| Pink Floyd        | Another brick in the wall (rmx) | X 9091178         |
| Paul Van Dyk      | Nothing but you                 | X 9124378         |
| Roysopp           | Eple                            | X 9097578         |
| Sting             | Mad about you                   | X 9129478         |
| Will Smith        | Switch                          | X 9146578         |
| Willy Danzey      | Et si tu n'existe               | X 9144178         |
| Usher             | That's what its made for        | X 9135578         |
| X-Mode            | Animals                         | X 9143978         |
| A-Студію          | Улетаю                          | X 9144478         |
| Виа Гра & ТНМК    | Нет ничего хуже                 | X 9144378         |
| Гайтана           | Слідом за тобою                 | X 9145678         |
| Глюкоза           | Швайне                          | X 9144678         |
| Друга ріка        | Так мало тут тебе               | X 9145278         |
| Звери             | Запомни меня                    | X 9142378         |
| Линда             | Агония                          | X 9125978         |
| Табула Раса       | Восток                          | X 9142478         |
| Скрябін           | Танго                           | X 9125878         |

## СТЕРЕОПОЛІФОНІЯ 4455

|               |                            |         |
|---------------|----------------------------|---------|
| Shapeshifters | Lolas theme                | 1107678 |
| Green Day     | Boulevard of broken dreams | 1107978 |
| Mario J       | Let me love you            | 1108878 |
| Usher         | Caught up                  | 1109078 |
| Сплин         | Семь восьмьх               | 1108278 |

## МЕЛОДІЇ З ГОЛОСОМ 10899

|            |                         |         |
|------------|-------------------------|---------|
| Crazy Frog | Dirty Frog              | 1019678 |
| Crazy Frog | Crazy sounds (acapella) | 1020078 |
| Алиби      | Табу                    | 1011978 |
| Скрябін    | Люди, як кораблі        | 1013778 |
| Люба       | От Волги до Енисея      | 1014178 |

## СУПЕРЗВУКИ 10659

|                                        |          |
|----------------------------------------|----------|
| Чортеня, йди до мене                   | 40014678 |
| Вам віртуальний поцілунок              | 40014878 |
| Любий я думаю про тебе                 | 40014978 |
| Не спи, тобі телефонують!              | 40015378 |
| Поговори зі мною, мені так самотньо... | 40015478 |

## ГОЛОСОВА ПОСЛУГА 504

**504** Розважальний портал Фішка!  
Зателефонуй за номером 504 та отримай море задоволення та сміху!  
Найвеселіші жарты, приколы та анекдоти від "Веселих яць", найсмішніші радіо-розгріші "Ведомости по-киевски", анекдоти найвідоміших гумористів із шоу "Злотий Гусак" та також жести, фішки від веселих таксистів та багато іншого!

Сервіс працює щодобро. Вартість послуги: 1,60 грн. за викликання, 3,84 грн. за хвилину розмови. (Ціни наведено з ПДВ, без ГПД)

## СУПЕР ХІТ СЕЗОНУ



**БІЙ З ТІННЮ**  
1. Для замовлення моно або поліфонічної мелодії відправ SMS з кодом мелодії на номер 10899  
Код поліфонічної мелодії: 999  
Код моно мелодії для телефонів Nokia, Samsung: 777  
Код моно мелодії для телефонів Siemens: 778s  
Код моно мелодії для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic: 779w  
2. Для замовлення Мелодії з голосом відправ SMS з кодом 888 на номер 10899  
Вартість відправлення SMS на номер 10899 – 9 грн. з ПДВ

## КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ 10659

56565778 56562778 56560278  
56570478 56561878 56569278 56571278  
56559578 56569378 56569278 56571278

## АНІМАЦІЯ 4455

200093578 200093778  
200074878 200094578 200095778

## ГОЛОСОВА ПОСЛУГА 511

**511** Дуже простий спосіб отримати мелодію!  
Зателефонуй за номером 511 та замов мелодію, яку бажаєш отримати!  
Вартість однієї хвилини – 1 грн. 60 коп. з ПДВ, плата за викликання – 7 грн. з ПДВ. Отримання мелодії – безкоштовно

## JAVA-ІГРИ 5599

**3D СПЕЦНАЗ** 19211378  
Так само як в Думі, Квейку та Волфенштейні на комп'ютері, ти ходиш по тривимірним лабіринтам та стріляєш у ворога, але вже на мобільному телефоні. Ти – офіцер спецназу, якому необхідно після дезактивації в тил німців дістати собі зброю та пройти у секретну лабораторію.  
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3650, 5100, 5140, 5160, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, Motorola: C380, C650, V180, V220, Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65, S66, Sony Ericsson: K500i, K700i, Panasonic: X700

## GOVERNATOR: UNLEASHED POWER 19212278

Ти керуєш експериментальним роботом-кіборгом, що виконує спеціальну місію на підземному заводі. Завод виробляє роботи та зброю масового знищення. Контролює завод терористична організація, що загрожують всьому людству терактами.  
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3650, 5100, 5140, 5160, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, Siemens: A65, C60, M65, MC60, S55, S55i, S51, Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T630, T710, T810, Motorola: V300, V500, V525, V535, V600, V670

## ФАН-ВІДЕО 5599

1504078 1504378 1504578 1503778  
Nokia: 3220, 3650, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7610, 7610, 7700, 8910i, N-Gage, QD, Sony Ericsson: K500i, K700i, P800i, P900i, Siemens: C65, M65, S65, S66, S67

## ЛИСТІВКИ NOKIA, SAMSUNG 10659

ПО ПИВУ? 21242478  
Довірається! 21274978  
БЛИЦ! 21282778  
sorry... 21285778  
КІСЬКА, СТВОР! 21301478  
help me! 21301678

## ЛОГОТИПИ SIEMENS (101X46) 10659

come on baby! 46415478  
Kiss Me 46360378  
сними лишнее! 46439878  
ГУЛЯЕМ! 46440078  
46369878 46353078

## ЛОГОТИПИ NOKIA, ALICAT, SONY ERICSSON LG, MOTOROLA, PANASONIC 10659

X6407278 X6451778 X6472078

UMC SIM SIM ДЖИНС Golden Telecom KYIVSTAR djuice

Point Com © 2005 Point Com Ltd. Контент-провайдер - ТОВ "Політ Ков". Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, ігор-ігор, інших розважальних сервісів і послуг, а також партнерські програми [www.fishka.com.ua](http://www.fishka.com.ua) Технічна підтримка (044) 235 1355 (плідомово)

Стереополіфонія: LG F2100 Motorola C380, C650, E398, Samsung C100, C110, C200, D410, D500, E300, E600, E610, E630, F200, F300, F500, X100, X200, X400, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X630, X640, X650, X660, X670, X680, X690, X700, X710, X720, X730, X740, X750, X760, X770, X780, X790, X800, X810, X820, X830, X840, X850, X860, X870, X880, X890, X900, X910, X920, X930, X940, X950, X960, X970, X980, X990, X1000, X1010, X1020, X1030, X1040, X1050, X1060, X1070, X1080, X1090, X1100, X1110, X1120, X1130, X1140, X1150, X1160, X1170, X1180, X1190, X1200, X1210, X1220, X1230, X1240, X1250, X1260, X1270, X1280, X1290, X1300, X1310, X1320, X1330, X1340, X1350, X1360, X1370, X1380, X1390, X1400, X1410, X1420, X1430, X1440, X1450, X1460, X1470, X1480, X1490, X1500, X1510, X1520, X1530, X1540, X1550, X1560, X1570, X1580, X1590, X1600, X1610, X1620, X1630, X1640, X1650, X1660, X1670, X1680, X1690, X1700, X1710, X1720, X1730, X1740, X1750, X1760, X1770, X1780, X1790, X1800, X1810, X1820, X1830, X1840, X1850, X1860, X1870, X1880, X1890, X1900, X1910, X1920, X1930, X1940, X1950, X1960, X1970, X1980, X1990, X2000, X2010, X2020, X2030, X2040, X2050, X2060, X2070, X2080, X2090, X2100, X2110, X2120, X2130, X2140, X2150, X2160, X2170, X2180, X2190, X2200, X2210, X2220, X2230, X2240, X2250, X2260, X2270, X2280, X2290, X2300, X2310, X2320, X2330, X2340, X2350, X2360, X2370, X2380, X2390, X2400, X2410, X2420, X2430, X2440, X2450, X2460, X2470, X2480, X2490, X2500, X2510, X2520, X2530, X2540, X2550, X2560, X2570, X2580, X2590, X2600, X2610, X2620, X2630, X2640, X2650, X2660, X2670, X2680, X2690, X2700, X2710, X2720, X2730, X2740, X2750, X2760, X2770, X2780, X2790, X2800, X2810, X2820, X2830, X2840, X2850, X2860, X2870, X2880, X2890, X2900, X2910, X2920, X2930, X2940, X2950, X2960, X2970, X2980, X2990, X3000, X3010, X3020, X3030, X3040, X3050, X3060, X3070, X3080, X3090, X3100, X3110, X3120, X3130, X3140, X3150, X3160, X3170, X3180, X3190, X3200, X3210, X3220, X3230, X3240, X3250, X3260, X3270, X3280, X3290, X3300, X3310, X3320, X3330, X3340, X3350, X3360, X3370, X3380, X3390, X3400, X3410, X3420, X3430, X3440, X3450, X3460, X3470, X3480, X3490, X3500, X3510, X3520, X3530, X3540, X3550, X3560, X3570, X3580, X3590, X3600, X3610, X3620, X3630, X3640, X3650, X3660, X3670, X3680, X3690, X3700, X3710, X3720, X3730, X3740, X3750, X3760, X3770, X3780, X3790, X3800, X3810, X3820, X3830, X3840, X3850, X3860, X3870, X3880, X3890, X3900, X3910, X3920, X3930, X3940, X3950, X3960, X3970, X3980, X3990, X4000, X4010, X4020, X4030, X4040, X4050, X4060, X4070, X4080, X4090, X4100, X4110, X4120, X4130, X4140, X4150, X4160, X4170, X4180, X4190, X4200, X4210, X4220, X4230, X4240, X4250, X4260, X4270, X4280, X4290, X4300, X4310, X4320, X4330, X4340, X4350, X4360, X4370, X4380, X4390, X4400, X4410, X4420, X4430, X4440, X4450, X4460, X4470, X4480, X4490, X4500, X4510, X4520, X4530, X4540, X4550, X4560, X4570, X4580, X4590, X4600, X4610, X4620, X4630, X4640, X4650, X4660, X4670, X4680, X4690, X4700, X4710, X4720, X4730, X4740, X4750, X4760, X4770, X4780, X4790, X4800, X4810, X4820, X4830, X4840, X4850, X4860, X4870, X4880, X4890, X4900, X4910, X4920, X4930, X4940, X4950, X4960, X4970, X4980, X4990, X5000, X5010, X5020, X5030, X5040, X5050, X5060, X5070, X5080, X5090, X5100, X5110, X5120, X5130, X5140, X5150, X5160, X5170, X5180, X5190, X5200, X5210, X5220, X5230, X5240, X5250, X5260, X5270, X5280, X5290, X5300, X5310, X5320, X5330, X5340, X5350, X5360, X5370, X5380, X5390, X5400, X5410, X5420, X5430, X5440, X5450, X5460, X5470, X5480, X5490, X5500, X5510, X5520, X5530, X5540, X5550, X5560, X5570, X5580, X5590, X5600, X5610, X5620, X5630, X5640, X5650, X5660, X5670, X5680, X5690, X5700, X5710, X5720, X5730, X5740, X5750, X5760, X5770, X5780, X5790, X5800, X5810, X5820, X5830, X5840, X5850, X5860, X5870, X5880, X5890, X5900, X5910, X5920, X5930, X5940, X5950, X5960, X5970, X5980, X5990, X6000, X6010, X6020, X6030, X6040, X6050, X6060, X6070, X6080, X6090, X6100, X6110, X6120, X6130, X6140, X6150, X6160, X6170, X6180, X6190, X6200, X6210, X6220, X6230, X6240, X6250, X6260, X6270, X6280, X6290, X6300, X6310, X6320, X6330, X6340, X6350, X6360, X6370, X6380, X6390, X6400, X6410, X6420, X6430, X6440, X6450, X6460, X6470, X6480, X6490, X6500, X6510, X6520, X6530, X6540, X6550, X6560, X6570, X6580, X6590, X6600, X6610, X6620, X6630, X6640, X6650, X6660, X6670, X6680, X6690, X6700, X6710, X6720, X6730, X6740, X6750, X6760, X6770, X6780, X6790, X6800, X6810, X6820, X6830, X6840, X6850, X6860, X6870, X6880, X6890, X6900, X6910, X6920, X6930, X6940, X6950, X6960, X6970, X6980, X6990, X7000, X7010, X7020, X7030, X7040, X7050, X7060, X7070, X7080, X7090, X7100, X7110, X7120, X7130, X7140, X7150, X7160, X7170, X7180, X7190, X7200, X7210, X7220, X7230, X7240, X7250, X7260, X7270, X7280, X7290, X7300, X7310, X7320, X7330, X7340, X7350, X7360, X7370, X7380, X7390, X7400, X7410, X7420, X7430, X7440, X7450, X7460, X7470, X7480, X7490, X7500, X7510, X7520, X7530, X7540, X7550, X7560, X7570, X7580, X7590, X7600, X7610, X7620, X7630, X7640, X7650, X7660, X7670, X7680, X7690, X7700, X7710, X7720, X7730, X7740, X7750, X7760, X7770, X7780, X7790, X7800, X7810, X7820, X7830, X7840, X7850, X7860, X7870, X7880, X7890, X7900, X7910, X7920, X7930, X7940, X7950, X7960, X7970, X7980, X7990, X8000, X8010, X8020, X8030, X8040, X8050, X8060, X8070, X8080, X8090, X8100, X8110, X8120, X8130, X8140, X8150, X8160, X8170, X8180, X8190, X8200, X8210, X8220, X8230, X8240, X8250, X8260, X8270, X8280, X8290, X8300, X8310, X8320, X8330, X8340, X8350, X8360, X8370, X8380, X8390, X8400, X8410, X8420, X8430, X8440, X8450, X8460, X8470, X8480, X8490, X8500, X8510, X8520, X8530, X8540, X8550, X8560, X8570, X8580, X8590, X8600, X8610, X8620, X8630, X8640, X8650, X8660, X8670, X8680, X8690, X8700, X8710, X8720, X8730, X8740, X8750, X8760, X8770, X8780, X8790, X8800, X8810, X8820, X8830, X8840, X8850, X8860, X8870, X8880, X8890, X8900, X8910, X8920, X8930, X8940, X8950, X8960, X8970, X8980, X8990, X9000, X9010, X9020, X9030, X9040, X9050, X9060, X9070, X9080, X9090, X9100, X9110, X9120, X9130, X9140, X9150, X9160, X9170, X9180, X9190, X9200, X9210, X9220, X9230, X9240, X9250, X9260, X9270, X9280, X9290, X9300, X9310, X9320, X9330, X9340, X9350, X9360, X9370, X9380, X9390, X9400, X9410, X9420, X9430, X9440, X9450, X9460, X9470, X9480, X9490, X9500, X9510, X9520, X9530, X9540, X9550, X9560, X9570, X9580, X9590, X9600, X9610, X9620, X9630, X9640, X9650, X9660, X9670, X9680, X9690, X9700, X9710, X9720, X9730, X9740, X9750, X9760, X9770, X9780, X9790, X9800, X9810, X9820, X9830, X9840, X9850, X9860, X9870, X9880, X9890, X9900, X9910, X9920, X9930, X9940, X9950, X9960, X9970, X9980, X9990, X10000, X10010, X10020, X10030, X10040, X10050, X10060, X10070, X10080, X10090, X10100, X10110, X10120, X10130, X10140, X10150, X10160, X10170, X10180, X10190, X10200, X10210, X10220, X10230, X10240, X10250, X10260, X10270, X10280, X10290, X10300, X10310, X10320, X10330, X10340, X10350, X10360, X10370, X10380, X10390, X10400, X10410, X10420, X1



# ...і Ви побачите навіть непомітно!



КОНТРАСТНІСТЬ  
**до 1500:1**

ШВИДКІСТЬ  
РЕАКЦІЇ  
**8** мілісекунд



## Нові TFT-монітори Samsung 173P<sup>plus</sup> / 193P<sup>plus</sup>

**з рекордними показниками швидкості реакції (8 мс)  
та контрастності (до 1500:1)!**

Надшвидка реакція матриці (8 мс) робить ці монітори незамінними для перегляду DVD, особливо захоплюючих блокбастерів, та динамічних комп'ютерних ігор. Функція MagicPivot автоматично розвертає зображення при повороті монітора (0-180°). Ваші незабутні враження доповнить дизайн, а зручність у користуванні гарантується новою ергономічною конструкцією підставки.

Завдяки неймовірному ступеню контрасту від 1000:1 (193P<sup>plus</sup>) до 1500:1 (173P<sup>plus</sup>) користувач нового TFT-монітора Samsung зможе розрізнити непомітні раніше відтінки і відтворити на екрані все розмаїття кольорів. Тепер можливості відтворення кольорів дорівнюють можливостям їх розрізнити, притаманним лише людському оку.



MagicSpeed

1500:1  
MagicContrast

MagicPivot

Алгірі (0482) 379706, 379707  
МТІ (044) 4583434  
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615  
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266  
ДатаЛюкс (044) 2496303

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном  
Інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)  
[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

**SAMSUNG**